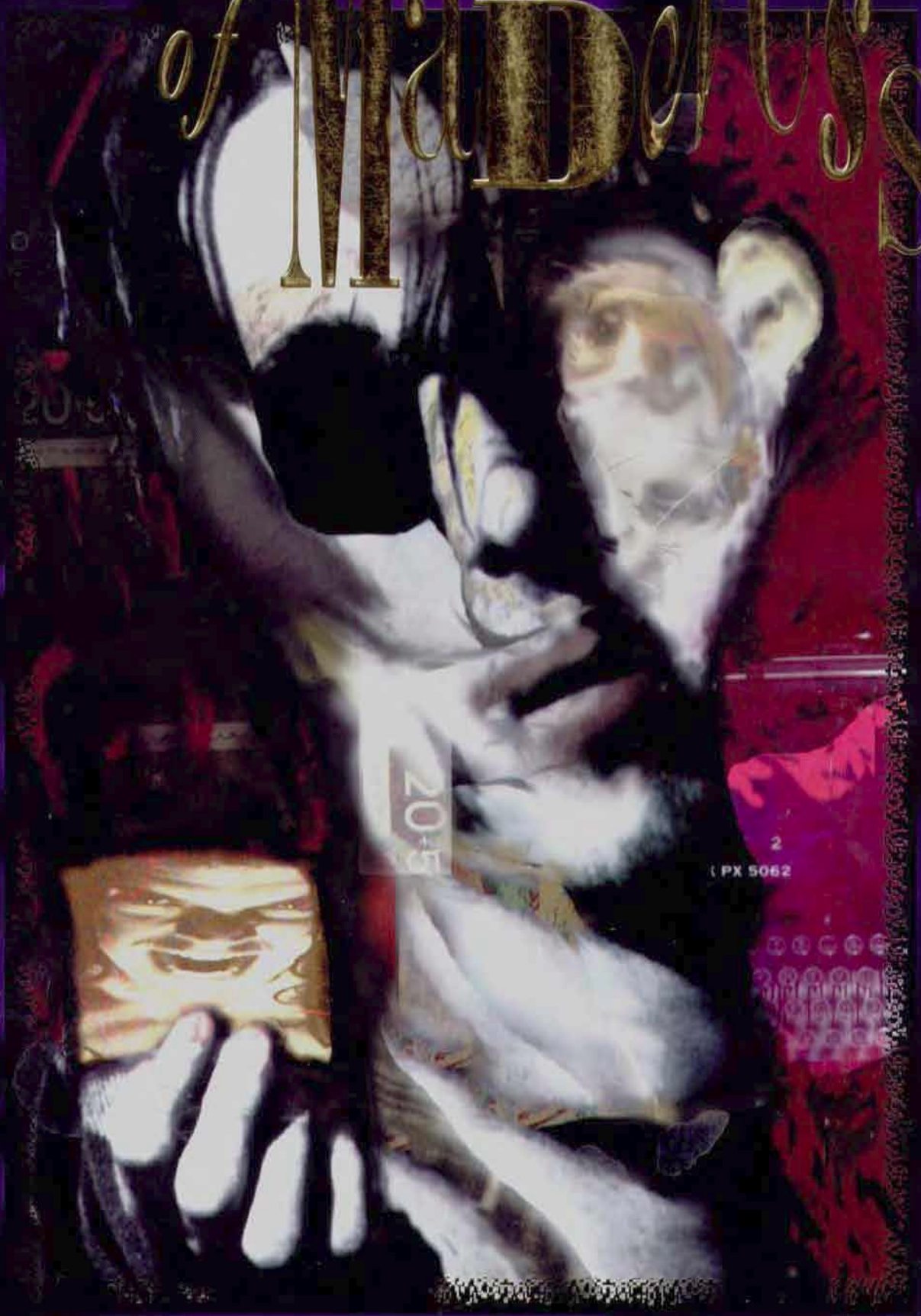
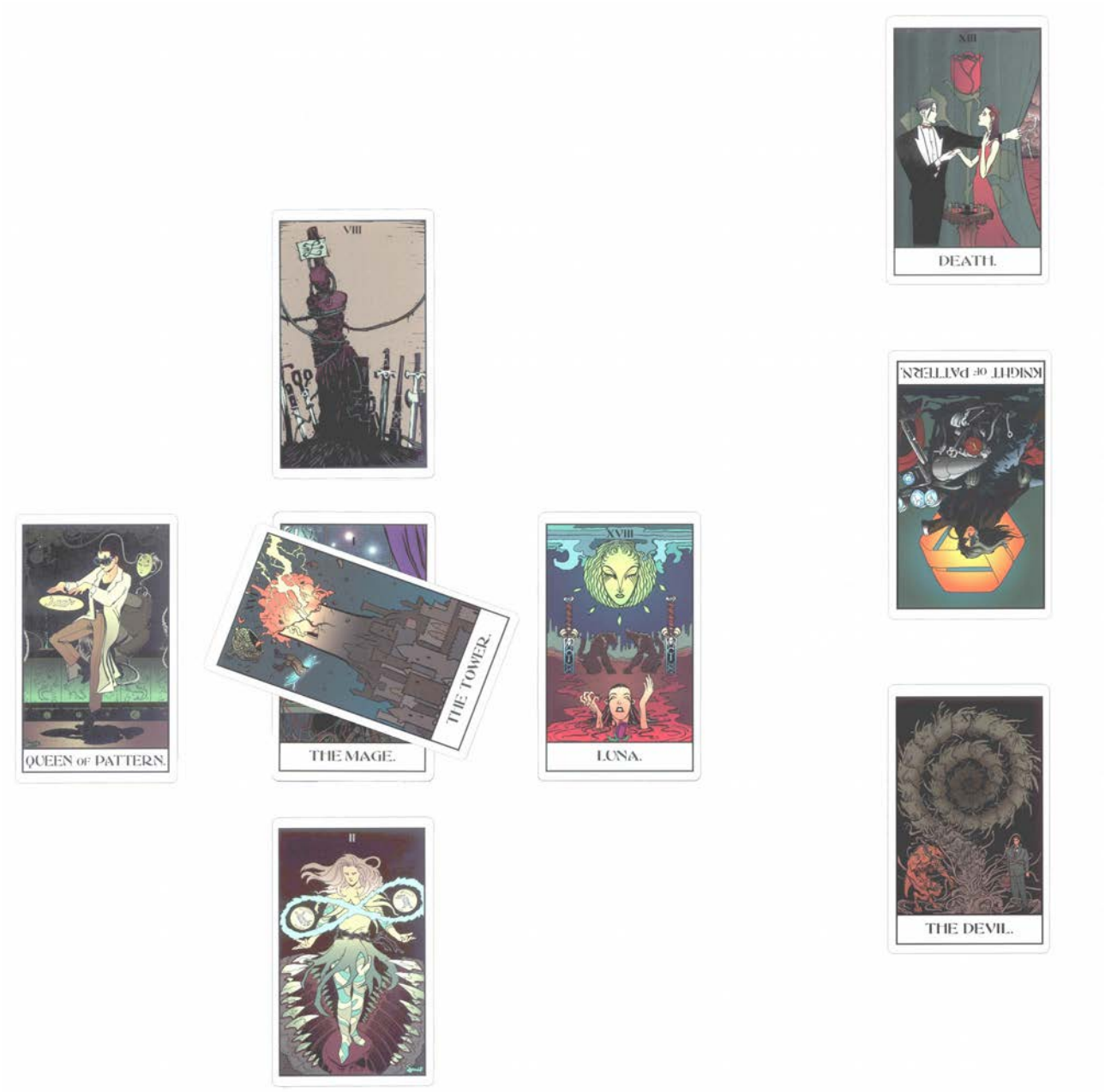
The Book of Madness



A Sourcebook of Darkness for Mage: The Ascension™

Книга Безумия



Авторы: Билл Бриджес, Фил Брукато, Стивен Браун, Сэм Инабинет и Кэтлин Райан.

Создатели

Авторы: Сэм Инабинет (нефанди и Парадокс), Кэтлин Райан (мародёры), Стив Браун (демоны), Билл Бриджес (духи и правила для них) и мистер золотые руки Фил Брукато (куча всего).

Дополнительные тексты: Синтия Саммерс, Джим Мур, Майк Чейни.

Разработка: Фил Брукато.

Редактор: Синтия Саммерс.

Арт-директор: Ричард Томас.

Набор и вёрстка: Кэтлин Райан.

Иллюстрации: Марк Джексон, Джошуа Гэбриел Тимбрук, Лоуренс Аллен Уилямс, Дэн Смит, Алекс Шейкман, Майк Чейни, Кэтлин Райан и Томм Кокер.

Обложка: Мишель Пралер.

Задняя обложка: Роб Диксон.

Особая благодарность

«Зажатому в слэме» Биллу Бриджесу за то, что на него плюнул Эльфман.

«Ути-пути-пу» Эндрю Гринбергу за то, что подначивал Брайана попробовать птицу.

«Переходу на личности» Майку Тини за изображение нас всех с наилучшей стороны.

«Бобтейлу» Яну Лемке за чуточку рассудительности в сказочных историях.

«LARP! LARP! Месиво! Месиво!» Дженнифер Хартшорн за то, что расслабляется в стрессовых условиях.

«Ой как страшно» Кену Клиффу за пугающую камею.

«Метафизике для чайников» Синтии Саммерс за то, что ощутила Парадокс на собственной шкуре.

«Владычице эфира» Эрин Келли за изучение Сынов под микроскопом.

«Вечно в дороге» Филу Брукато за то, что добрался до фестиваля GenCon живым и здоровым.

И последний привет «байроновским очкам» Брайану Кэмпбеллу за то, что напомнил нам всем, в чём суть GenCon.

© 1994 «Уайт Вульф». Все права защищены. Воспроизведение без письменного разрешения издателя строго запрещено, за исключением написания рецензий. «Маги: Восхождение» и «Книга безумия» являются зарегистрированными торговыми знаками «Уайт Вульф Гейм Стьюдио». Любые имена, названия, персонажи и тексты, содержащиеся в книге, являются объектом авторского права «Уайт Вульф», если не указано иного.

Любые упоминания какой-либо компании или продукта на страницах этой книги не является посягательством на торговую марку или авторское право.

Книга рассчитана на взрослую аудиторию. Отпечатано в Канаде.

Оглавление

Пролог. Стервятники.....5
Введение. Вой природы.....10
Глава 1. Нефанди.....15
Глава 2. Парадокс.....57
Глава 3. Мародёры.....96
Глава 4. Демоны и сатанинские культы.....146
Глава 5. Обитатели Умбры.....174
Приложение. Правила.....202

Пролог. Стервятники

Автор: Кэтлин Райан

Аманда благодарно приникла к массивным сводам надвратной башни, которые хранили тепло в пустыне Кербера по ночам. Час назад до камней нельзя было дотронуться, такими они были горячими. Но солнце давно зашло, и юная волшебница радовалась любому теплу. Вот уже пять часов Аманда стояла на страже у самих Врат чужестранца: пять часов тщательной проверки охранных узоров, которые отзывались на приход посетителей; пять часов преодоления лабиринтов надвратной башни вместе с ними и пять часов пятиминутного общения, за которым следовало возвращение к рутине ожидания.

Чтобы скоротать время, волшебница играла в гляделки со стервятниками.

Когда на тропу ступил последний посланник, пробил двенадцатый час, и тихий свет оберегов слился с первыми лучами восходящего Плутона.

— Ну наконец-то, — Аманда выпрямилась и подхватила сумку. По оберегам было видно, что пришелец не опасен и является желанным гостем.

— Привет? — нерешительно обратился незнакомец, глядя в обратном направлении, — Есть кто живой?

— Повернись.

— Ох, привет, — он посмотрел ей в лицо увереннее и улыбнулся. — Меня зовут Александер Жерико.

Мужчина поднял ворот плаща: — А вы, должно быть, новая ученица Сенекса мисс Джонсон?

— Да, — резко бросила волшебница, но когда установилось неловкое молчание, пожалела о своей грубости. Со вздохом она вернулась к равнодушной манере, с которой вела пустые светские разговоры весь день. — Да, это я. Можете звать меня Амандой.

— С удовольствием, Аманда, — радостно откликнулся Александер.

— Следуйте за мной. Главные строения находятся там, — Аманда сняла лампу со двери. — Вы здесь впервые?

— Нет, я часто здесь бывал, — Аманда услышала, как он высекает огонь для себя. — Но с тех пор прошло много времени.

— Отлично. Тогда я не буду рассказывать обо всех опасностях. Просто держитесь как можно ближе…

— С удовольствием, — девушка закатила глаза. — На самом деле, — продолжил Жерико, когда они миновали первую из множества дверей лабиринта, — я надеялся, что ты меня вспомнишь.

Аманда бросила на него удивлённый взгляд. В неверном свете лампы полное надежды улыбчивое лицо странника словно танцевало, а волосы парили в потоке несущегося по коридору воздуха… тени придавали ему налёт тайны, а глаза, казалось,

полыхали огнём. Она впервые заметила, что этот запоздалый усталый путник к тому же весьма импозантен. — К сожалению, я вас не помню, — с холодком вымолвила она. — Мы были знакомы?

На лице Жерико отразилось разочарование: улыбку тронула горечь, огонь в глазах угас, будто бы удалившись далеко-далеко: — Не в этой жизни.

Аманда опустила взгляд на дверной засов, который оказался сегодня заперт: — Что, простите? — они пошли другой известной ей дорогой.

Жерико нервно прочистил горло у неё за спиной: — Я… ох, похоже, я могу выложить всё начистоту. Ты была моей возлюбленной, в твоём последнем воплощении.

— Ого, — несколько секунд они шли в молчании. — Простите, я ничего не помню из прошлых жизней, — эти слова почему-то показались Аманде неправильными. Она шумно сглотнула, чувствуя за спиной его шаги и его взгляд. Чем дальше они шли, тем гуще ей казался воздух, и уже проход. Некоторое время спустя они вновь повернули. — Как она выглядела?

— Очень красивая… как ты, но смуглее, — ответил Жерико, — почти чёрные глаза и волосы, волевой подбородок, когда она упрямилась, — они уткнулись в стену, о которой Аманда не помнила. Но она достаточно хорошо знала надвратную башню и её неожиданные трансформации, чтобы без промедления выбрать новый маршрут.

— Характер у неё был не сахар, — продолжил Александер, и Аманда смогла уловить усмешку. Но дальше он понизил голос и говорил очень мягко, словно с глубоким почтением или во время молитвы. — И страстная натура, но с друзьями она всегда была нежна. Её имя было Мерседес Гонзага Ортиз, но мы звали её Мерси, хотя она не жалела никого[1], — лишь ветер был ему ответом, да и тот казался печальным.

— Мы были товарищами и любовниками. Во всём Теллуриане никто не мог сравниться с нами в искусности ремесла, — тут проход обернулся тупиком, и Жерико встретил её лицом к лицу. — Да ты, я уверен, всё это уже знаешь.

— Нет, впервые слышу, — Аманда почти безотчётно рыскала взглядом по его лицу. Сбитая с толку спокойствием слов путника и собственным беспокойством, она заметила, как его брови дёрнулись от хорошо скрываемого удивления. — Придётся пройти немного назад. После полуночи некоторые стены передвинулись.

Они развернулись и продолжили путь — она впереди, а он за нею.

— Сенекс не рассказал тебе о Мерси?

— Только в метафизическом смысле — острый нож вместо тупого[2]. Он её знал?

— Мерси была его лучшей ученицей.

— Ого! — только и смогла она произнести.

— Что ж, возможно, это и к лучшему, — пробормотал он, — скорее всего, на его месте я тоже попробовал бы оградить тебя, пока тебе не хватит сил справиться.

Аманда стиснула челюсть и почувствовала, как пылает лицо. Вот уж теперь силы ей не занимать: — С чем справиться?

---

[1]Непереводимая игра слов. Прозвище девушки можно перевести как милосердие (от англ. Mercy).

[2]Ещё одна непереводимая игра слов. Здесь вместо имени имеется в виду милосердное использование заточенного оружия, которое причиняет меньшую боль.

— Просто… ну, со всей этой старой историей. Старая любовь, старые враги, старая вина… Мерси мертва, а ты живёшь. Теперь это твоя жизнь, а не её, — он глубоко вздохнул. — Но если ты окажешь возлюбленному предыдущего воплощения твоего Аватара последнюю услугу…

— Какую услугу? — спросила Аманда с опаской.

— Ответь честно на один вопрос: тебе здесь хорошо?

— Не знаю, — ответила девушка спустя некоторое время. — Здесь лучше, чем на Земле… большую часть времени. Иногда Старик меня просто выбешивает, но… я словно была мертва, пока работала шлюхой-убийцей Сандерса, но когда Старик почти прикончил меня, это вернуло меня к жизни. Здесь, конечно, полно бреда, но это хотя бы честный бред.

Жерико улыбнулся, а затем рассмеялся в голос: — Вот уж точно! Вынужден признать, что инициация пошла тебе на пользу, хотя я и желал бы добраться до тебя первым, — ещё один смешок. — По поводу бреда, что тебя беспокоит?

— Куча всего, — Аманда сама рассмеялась и широко махнула рукой с лампой. — Целые горы. Как только мне кажется, что я с чем-то разобралась, как появляется что-то ещё и переворачивает всё с ног на голову.

— Как Вторая Семёрка?

— Кто?

— Дэвид Чжо и его шайка.

— Точно, — на мгновение волшебница задумалась, откуда ему знать, но разговор увлёк её дальше. — И Старик, от него помощи не дождёшься. Отшельник-святоша… как и все здесь. Иногда мне кажется…

—…что тебе недоговаривают? — голос Жерико журчал рекой. От его звука у Аманды засосало под ложечкой, и она затихла. — Когда ты входишь в комнату, все умолкают, другие ученики проводят выходные вместе, но без тебя? Посетители пялятся на тебя и лихорадочно перешёптываются с местными?

А не кажется ли тебе, Аманда, что тебе не доверяют?

Вновь в глазах спутника отражался огонь ламп, но на этот раз он был холоден. Жерико прав во всём — она знала — как если бы он читал прямо со страниц её сердца. Но только в груди поднялась волна гнева на Старика, как сердце сжалось от ужаса. Перепуганная волшебница поняла, с кем сейчас говорит, и почему он пришёл.

— *Nephandus.*

— Да, — его взгляд ни на мгновение не дрогнул, ни в чём не уступил ей.

— Мне говорили, что кто-то придёт за мной.

— Они думали, что предостережение тебе поможет? — хриплый шёпот проскользнул в уши змеёй.

— Я тебя не слушаю.

— Ты уже услышала.

— Ты всё врёшь!

— Нет, — маг легко качнул головой. — В этом нет нужды. С тобой, любовь моя, истина мне союзник.

— Истина? — в ней зажглась искра противоречия. — Что бы ты ни сказал…

— Тихо, — скомандовал пришелец, и даже эхо подчинилось ему. — Четыре вещи ты должна узнать, четыре вещи, которые Сенекс скрыл бы от тебя, если мог, и таким образом лишил тебя воли.

Мерси пошла за мной в каулы, — волшебница скривилась от одного только названия, — по любви… как бы дико это для тебя ни звучало.

И когда она ушла, решив испытать свет, вместо того, чтобы сиять, её лучший друг и учитель — твой учитель — выследил её и убил её.

И когда она родилась в новом теле, он отыскал её новое воплощение — тебя — и лишил прошлого, как если бы она только что появилась из бездны, чтобы не дать ей — тебе — вспомнить о твоём любовнике или о твоём убийце.

А теперь я должен попросить прощения за то, что напугал тебя, — маг отпустил её но продолжил говорить, и хотя тогда девушка его не слышала, потом Аманда вспомнила каждое слово. — Знаю, что тебе нужно время подумать обо всём. Найди того, кому сможешь доверять, поговори с ним и попроси ответить на мучающие тебя вопросы, — он поднял голову, словно прислушиваясь, оглянулся назад и мягко улыбнулся ей. — Я вернусь, когда снова буду нужен тебе.

Аманда отшатнулась от него — огни погасли. Их задул порыв ветра, а вслед за ними весь мир погрузился во тьму. Она очнулась у Врат чужестранца: Плутон вставал из-за горизонта, а тусклый свет оберегов свидетельствовал о том, что кто-то подходит. Позади из-под сводов надвратной башни нарастало гулкое эхо торопливых шагов.

Вдруг Аманду окружили все и вся — Старик и с десяток других магов помогали ей подняться, приветствовали настоящего посетителя, шумно переговаривались, грозили в пространство, ставили новые обереги — а она смотрела на всё это, чувствуя, как рука Старика обнимает её за плечи, а невыносимо добрые глаза следят за ней.

Один из магов — напыщенный адепт, имени которого она не могла вспомнить, зато прекрасно помнила его похотливые руки — подошёл к ним с самодовольным видом: — Скрылся. Всё кончено, — но Старик его не слушал, и они повернулись, и он повёл её через лабиринт, не сказав ни слова.

Введение. Вой природы

Вглядись в Безумца — иногда
Он чуть ли не пророк —
А Слишком Умных глас толпы
Безумцами нарек.
Нормальными считают тех,
Кто ладит с Большинством —
Бунтарь же — под замком сидит
И на Цепи притом.
(Эмили Дикинсон, пер. А. Кудрявицкого)

Сущность следует за существованием. Но в то же время существование придаёт сущности форму. Парадокс. Вещество порождает форму, но без формы вещество есть ничто. Парадокс. Здравый ум есть просветление, восприятие истинной реальности. Но каждому магу известно — чтобы обрести истинное просветление, необходимо отвергнуть реальность и создать собственную.

Значит, просветление есть безумие. Прогрессирующее душевное расстройство.

Для мага нет лёгких ответов.

«Я — движение, — говорит маг, — я — рост, и форма, и хаос, моя воля созидает вселенную. Одним движением мысли, откровением я меняю законы природы, сдвигаю орбиты звёзд, подстраиваю реальность под себя».

И тут с воем прибегает природа, она сшибает мага с ног, плюёт в лицо и орёт: «Врёшь!!!»

Маг встаёт, отряхивается и начинает заново.

Иногда вой природы довольно громок. В этой книге такое случается сплошь и рядом.

Безумные сновидцы

В старых легендах говорится о тех, чей сон и есть вселенная, чья воля — закон, который даже маги не могут нарушить. Обойти — да, но не отменить его. Воля неведомых сновидцев формирует материю Гобелена, даёт существование потокам и узорам, которые меняют маги. Силы сновидцев дразнят мага.

Часть пробуждённых бросает им вызов, другие же набиваются в друзья, умоляют, соблазняют или связывают их. Но как бы они ни пытались, маги не могут стать ими. Сновидцы не всегда добры, некоторые раздирают разум как паутину, закусывают душами, изгоняют мага из тела и помещают его разум в темницу собственного безумия. Маг, который пересекает Барьер, напрашивается на трёпку.

Учёные Технократии отрицают существование подобных существ. Но они знают, что делают, они защищают своих подопечных — массы — от неведомых созданий. По их словам, человек счастливее и здоровее, когда сидит перед телевизором с прекрас-

ным ужином, хорошей работой и уютным домом. Возможно они и правы. Несомненно, современный человек предпочтёт банку пива разъярённому дракону. Но потусторонние твари копошатся по краям поля зрения Технократии, так что её учёным приходится непрерывно вести счёт очередной разбившейся «истине». Если Восхождение — это всеобщее убеждение, а люди ставят всё под сомнение, то что им остаётся, как не творить собственные убеждения, собственное безумие, собственную реальность?

Сновидцы мироздания неподвластны никому. Так что человечество — и спящие и пробуждённые — оставлено наедине со своим безумием. Картина безрадостная, но хотя бы не скучная.

О чём эта книга

«Книга безумия» позволяет мельком заглянуть за границы и увидеть этих сновидцев. В книге можно найти магов, которых коснулась дурная сторона снов и которые неизлечимо заражены переменами Динамики и распадом Энтропии. Также на её страницах можно познакомиться с тварями, которые несовместимы с наукой; с искусителям, которых породили домыслы; с духами, которые прячутся на границе видимости, и другими, которые выпрыгивают в безопасную реальность из кошмаров. Читайте и пользуйтесь на здоровье.

Но это не бесконечный набор характеристик, которые можно швырнуть в лицо героям. Игрокам обычные чудовища не страшны. Атмосфера — тайны, сомнений, неуверенности, тревоги и отвращения — вот что есть в этой книге ценного. И хотя на её страницах полно неведомых тварей, но настоящая сила

безумных сновидцев заключается не в их характеристиках, а в том, что в них закладывают игроки и рассказчик.

Каждая глава приподнимает завесу над порождениями тени. Во врезках для рассказчика даются советы по использованию этих созданий в хрониках. В конце глав даётся несколько образчиков, но рассказчику лучше придумать новых чудовищ или изменить те, что есть. Мало-мальски опытный игрок вызубрит эту книгу, а когда на костюме неземного ужаса видны застёжки, он теряет шарм и превращается в набор характеристик.

В других книжках для рассказчика, особенно в «Книге Вирма», «Умбре: бархатной тени» и «Справочнике рассказчика по Шабашу» содержится больше жутких тварей, чем поместилось бы в эту книгу (даже если бы стояла задача отпечатать их заново). Книги правил «Апокалипсиса», «Забвения» и «Маскарада», а также руководства игрока для них изобилуют возможностями, на которые в «Книге безумия» есть лишь намёк. Предметом изучения «Книги безумия» служат особые «друзья» магов — нефанди, мародёры, демоны, чернокнижники и духи Парадокса, — которые делают пробуждение таким вознаграждающим, если не сказать лихорадочным делом.

Содержание

Пролог. Стервятники

Аманда встречает старого возлюбленного, и распахнутые им двери она не в силах запереть.

Глава 1. Нефанди

Рассказывает о магах Тёмных отражений, их хозяевах, союзниках и Пути.

Глава 2. Парадокс

Изучает теории Парадокса и его проявлений — отдачи, штормов и смертоносных духов.

Глава 3. Мародёры

Безрассудный взгляд на магов хаоса и свойственное только им безумие.

Глава 4. Демоны и сатанинские культы

Осознанное зло порождает чудовищ. И они жаждут завладеть душой человека. Есть глупцы, которые со всех ног несутся отдать им свою или чужую душу в обмен на пару мелких услуг…

Глава 5. Обитатели Умбры

Духи Средней и Высокой Умбры, царства природы и идей. Как и все духи в этой книге, они созданы по новым правилам из приложения.

Приложение. Правила

Содержит новые правила касательно духов, совместимые с миром «Апокалипсиса». Также в главе приводится механика умбральных путешествий, чернокнижие, залоги дьявола, ритуальная магия и новые Знания.

Ода здравомыслию

Достаточного одного незадавшегося дня, чтобы самый разумный человек в мире угодил в дурку.
(Алан Мур, «Бэтмен: Убийственная шутка»[3])

Повторим ещё раз:

«Восхождение» — это игра. Фантазия, выдумка. Не более! В этой книге вы не найдёте сатанинских обрядов, настоящей демонологии, призывов к жертвоприношениям и другой подобной дряни. Козла отпущения и дешёвых сенсаций ищите в другом месте.

Хотя наше издательство и стремится к правдоподобности и передаче по-настоящему мрачной атмосферы, мы ни в коей мере не оправдываем и не поддерживаем сатанизм, чёрную магию, кровавые жертвоприношения, самоубийство, предрассудки и бессмысленную жестокость. Зато мы поддерживаем игру воображения, непредвзятость и безудержное творчество. Если вас это задевает, можете дальше не читать. Мы всего только хотим, чтобы вы задались вопросом и поразмыслили над ответом. Уж во всяком случае хорошо провели время.

И не надо прибегать к нам с руганью, если вы застрелились под музыку Элвиса. В этом нет нашей вины.

Начинаем представление!

[3]Перевод взят из русского издания комикса.

Глава 1. Нефанди

Вокруг собиралась чернота, настолько плотная, липкая, всепроникающая, гнетущая… что по сравнению с ней, вся темнота, которою я до этого видел, показалась бы ослепительным светом.
(Алистер Кроули, «Магия без слёз»)

«Большой Папа» Нэд Каннадэй не спускал с неё глаз почти с того самого момента, как миновал гигантские обитые красным бархатом двери. Он разглядел кусок плавательного бассейна и стройное упругое тело, вонзающееся в кристально-голубую воду, и воздал должное хозяйке. Папа протолкнулся через плотную группу шумящих и потеющих коллег, откупившись от них последним анекдотом про евреев, и направился прямиком к бассейну.

Нэд шагнул в роскошный внутренний двор и, прищурившись на солнце, не смог оторвать глаз от хозяйки, которая лёгким движением вылезла из воды. Блеск мокрых изгибов, свежесть стройного тела. Гладкие мускулы под мягким оливковым загаром. Нэд шумно вдохнул, и аромат феромонов и хлорки врезался в его мозг стотонным грузовиком. Он качнулся вперёд и в предвкушении протянул руку со сложенными горстью пухлыми пальцами.

Двор пошатнулся, и выложенный плиткой бортик бассейна врезался ему в голову.

— Большой Папа, я тебя уже заждалась.

Нэду показалось, что лицо залито кровью, а может быть тёплой водой из бассейна. Он дёрнулся было проверить, но лишь почувствовал усилившееся неудобство в плече.

— Что за чёрт!

Она уселась на него, так что пузо Нэда распласталось по земле. Две казённые ручки в кармане впились в левый сосок, а «Маленький Папочка» в штанах сложился вдвое под напором раскалённого на солнце влажного бетона.

— Я надеялась, что ты посопротивляешься или хотя бы покричишь. Разве тебе не нравится? Когда они потеют и крутят и мнут носовой платок? А это выражение на лицах, этот вид за секунду до того, как они сдадутся и достанут чековую книжку. Ты знаешь о каком выражении я говорю!

Девушка рванулась вперёд, протащив Нэда по бетону так, что жгучая боль скакнула от руки, миновала плечо и впилась в основание черепа. Теперь его лицо нависло над краем бассейна, и он увидел своё отражение — толстое некрасивое лицо, сведённое агонией, поросячьи глазки, полные мольбы.

— О да! Именно это выражение!

— Что… аргх… что тебе надо?

— М-м… Дело не в том, что я хочу. Чего хочешь ты, вот что меня волнует. А знаешь ли ты сам? Хоть раз признавался себе в этом?

— Свали с меня, сучка! Вот что я хочу!

— Не угадал. Но я помогу тебе понять, — и она сделала с его рукой что-то, от чего Нэд почти потерял сознание. Мозг ошалел от мучительной боли: связки затрещали под действием силы, заламывающей пальцы; запястье выскочило из сустава так, что кости хрустнули; мышцы ладони порвались.

— Знаешь ли ты, что боль формирует в мозгу млекопитающих сильнейшие химические связи? Отстегай пса поводком, и он придёт за добавкой. Сначала будет надеяться, что ты прекратишь, но пройдёт время, и пёс даже не заметит разницы. Но ты ведь всё это прекрасно знаешь, а, Большой Папа?

Агония затмила чувство времени. Нэд не мог сказать, как долго она его держала. Наконец у него над головой что-то щёлкнуло, и окружающее пространство вновь затопила реальность, даже более отчётливая, чем прежде. Острые ногти скомкали дорогостоящие наращённые пряди Нэда, дёрнули его голову, пока спина не выгнулась в мучительном экстазе, а глаза не уставились на хозяйку дома снизу-вверх.

Вода капала с отброшенной назад копны чёрных волос, из полуприкрытых век на него взирали испепеляющие глаза, а полные чувственные губы сложились в ту самую гримаску, которую так хорошо умели делать его любимые итальянские актрисы. Небосвод за её спиной…

…вовсе не был небом, но чем-то вроде шахты или ямы. И по ней летали какие-то очертания. То становятся резкими, то расплываются вновь. Всмотревшись, он разобрал лица. Не так уж отличные от его собственного отражения, которое Нэд видел всего вечность назад. Лица надуты от нестерпимой боли, иссохшие губы обнажают осколки зубов и кровоточащие дёсны, гло́тки покраснели от крика. А глаза, глаза скрываются под сеткой капилляров, глаза роняют кровавые слёзы, глаза смотрят только на Неё и плачут от восхищения.

— Э-э?..

— Ага, увидел? Отлично. Когда-нибудь и у тебя будут такие же. Мне нравится считать их своими рабами. Но ты, господин сенатор, ты можешь звать их… избирателями.

Тёмные отражения

Чтобы пришли Вестники Света, должна существовать Тьма. Любой Аватар отбрасывает тень, и любой Путь к Восхождению можно пройти в обратном направлении. В тени, которую вызывает свет магов, в ночи, которая непременно должна следовать за днём, в чёрной бездне за пределами миров Геи, глубоко в подбрюшье Теллуриана скрываются нефанди.

Нефанди — это маги, поклявшиеся служить Внешней Тьме, потушить свет Восхождения, погрузить пробуждённых в сон — в вечный сон! — и подготовить миры Геи для пришествия хозяев из Глубокой Умбры. За службу они получают возможность собрать больше власти, как магической, так и обыкновенной.

О Владыках тьмы, которым служат нефанди, знают немногие, даже большинству самих нефанди они неизвестны. Некоторые зовут их полчищами демонов. Другие —

губителями, инкарнами-мельинами, дьяволами, пришельцами или просто противоестественными тварями. Толкователи грёз с незапамятных времён хранят предание, что нефанди, их повелители и союзники служат Вирму, великому духу порчи, чьи силы в последнее время раздулись до апокалиптических масштабов. Небесный хор и герметисты считают, что большинство нефанди заключило сделку с демонами и дьяволами из внешних миров. Техномаги Традиций предполагают, что падшие продали душу многочисленным и невообразимым тварям из-за Горизонта. Все эти представления верны с одной незначительной поправкой: прежде, чем нефанди отдаются внешней тьме, они сдаются перед внутренним мраком.

История

Сколько человеку известна магия, столько появляются те, кто готов обменять душу на голую силу или запретные удовольствия. Жаждущие правды, из которых образовались Традиции и Технократия, часто искали просветления для помощи окружающим, но находились и те, кого алчность, злоба или похоть влекла ко мраку. Чернокнижники, чья магия сплетена из страданий и разрушения, были с нами от начала.

Считается, что культы нефанди оформились в ходе бурного роста цивилизаций. В то время, как чудотворцы ухаживали за смертным стадом (или уходили из городов в уединение), эти культы собирали силы, чтобы сокрушить человеческую культуру. Чудовища, с которыми боролись герои древности, вполне могли быть союзниками первых нефанди.

Противостояние между Небесным хором, кабалом Чистого разума и различными герметическими орденами, которое разразилось в Европе в ходе мифической эпохи, обеспечило этим волшебникам с трудом добытое знание об инфернальной магии и полчищах демонов. То немногое, что удалось узнать магам Традиций о падших, в основном восходит к манускрипту «Malleus Neffandorum», составленном в шестом веке аввой Раввиатом из университета Света и братом Децимом из Икхван-Тавид. Многие колдуны продолжают пользоваться этой книгой и по сей день.

Книга была призвана стать исчерпывающим руководством по выявлению совращённых магов, и поэтому муршиды Батини передали её Небесному хору и Ордену Гермеса (а в последствии и остальным), что повлекло за собой шаткие соглашения «доброй воли» и обусловило появление Сети веры. С тех пор у каждой Традиции есть своя дополненная версия «Malleus Neffandorum». Также известно, что Технократия занесла этот труд в свою базу данных. Несмотря на то, что содержащиеся в книге знания определили судьбу множества варавв, в последнее время считается, что большая часть текста представляет собой банальную пропаганду против эвтанатос.

Допросы и слежка принесли на удивление подробные и зачастую противоречивые описания адской иерархии. Новые издания Молота полнились обширными описаниями адских чинов (в большинстве своём апокрифическими), но по мере того, как имена демонов предавались огласке, также росла их власть. Вера питает существование: когда тени наделили именами, они восприняли личность и облик. Именно это, по распространённому мнению, и породило полчища демонов.

После образования Совета девяти и появления Технократии большая часть информации о нефанди была утрачена или забыта на дальних полках магических библиотек. Молодые неопытные маги иногда погружаются в борьбу с техномагами с головой и даже не подозревают об этом фронте войны Восхождения. Многие отмахиваются от разговоров про демонов как от замшелых суеверий. По иронии судьбы, зачастую именно они наиболее склонны к падению. Отрицая высшие силы, они начинают считать себя началом и концом творения. Гордыня, соблазн и падение входят как в открытую дверь.

Мировые войны

Период от начала XX века до 1944 года стал для Технократии и Традиций временем междоусобиц. Национализм, жажда мести и удобный случай раскололи две фракции на части, а мясорубка мировых войн ужаснула магов по обе стороны фронта. Нефанди не преминули воспользоваться возможностью и к концу Второй мировой едва не выиграли войну Восхождения.

Многие оккультисты СС были чародеями, спящими и националистически настроенными магами Традиций, но за ниточки их дёргали несколько могущественных нефанди (в особенности вараввы Вербена). Технократы-вараввы проводили чудовищные эксперименты, создавали образцы бесчеловечного оружия и подталкивали соратников к большим преступлениям на симпозиумах. В конце 1943 г. Технократия прекратила поддерживать Гитлера и объединилась с Советом, чтобы сломить боевые порядки нефанди. В самых яростных схватках войны объединённые

кабалы Технократии и Традиций сошлись с ордами нефанди и культистов. Сводки об этом подверглись послевоенной чистке, но часть свидетельств сохранилась.

Атомная бомбардировка Японии показала могущество нефанди. Падшие добились применения своего лелеемого оружия Судного дня и подготовили место для решающей битвы. Объединённым силам Технократии и традиций удалось отбросить нефанди обратно за Горизонт, но падшие получили хороший плацдарм. После войны Технократия решила избавиться от «случайных элементов», и кратковременный союз распался. К концу сороковых Адепты виртуальности откололись от бывших товарищей.

Повсеместная разруха и крушение иллюзий в ходе войны дали падшим обильную пищу. Послевоенные годы только укрепили их решимость.

Цели

Хотя у самих нефанди нет согласия в том, зачем и кому они служат, все их исторические документы и мифы, похоже, вращаются вокруг одной и той же темы. До того, как возникла Гея и существующая сегодня система миров, вселенную наполняли совершенно иные, чуждые создания. Большинство молодых варавв верит, что это были первые воплощения Чистых (чудовищное искажение термина), из ранних экспериментов которых с бесформенной материей и родился знакомый нам мир. Бывалые нефанди полагают, что их Владыки старше и Чистых, и самого Начала.

Каким образом могут существовать воплощения и даже персонификации небытия, никогда должным образом не объяснялось. Согласно поборникам этих взглядов, «объяснение» и «понимание» — лишь орудия, которыми Традиции и Технократия сковывают разум недавно пробудившихся. Однажды этот безумный онтологический спор вылился в полномасштабную междоусобицу, в которой сгинули обе стороны. («Лишь когда сами нефанди будут стёрты с лица земли, можно считать службу нашим хозяевам исполненной до конца», — заметил с ноткой иронии именитый иблисит.) Как бы то ни было, конфликт лишь полнее выявил общую цель всех нефанди — подготовить возвращение и воцарение Владык тьмы, которые были изгнаны из мира.

Глоссарий

Нефанди говорят на драконьем языке, который недоступен для тех, кто не пал и не возродился. Нижеприведённые термины взяты из «Malleus Neffandorum».

Адсинистрат (Adsinistratus): Нефанди, который путешествует по миру, оставляя за собой разрушенные судьбы и совращённые души.

Ариман (Ahriman): Кабал нефанди.

Асвадим (Aswad): Тёмное отражение Оракула. *См.* Клипот.

Варавва (Barabbi): Маг Традиции или Конвенции технократов, который избрал Путь Тёмного отражения.

Каул (Caul[4]): Место Возрождения и Восстановления, которое можно найти

[4]Буквально означает фрагменты околоплодной оболочки, которые образуют некоторое подобие «чепчика» на голове новорожденного. Считается счастливым знаком.

в крупнейших Лабиринтах.

Драконий язык (Dragon's Tongue): Тайный язык нефанди.

Жильдэн (Gilledian): Могущественный нефанди, обычно стоит во главе Лабиринта.

Иблиситы (Iblitic): Секта Аль-и-Батин, которая попыталась поразить нефанди изнутри, но развратилась сама. (Другой вариант — иблититы; от *араб.* Иблис.)

Инферналист (Infernalist): Нефанди, который заключил сделку с полчищами демонов из Астральной Умбры.

К'ллаша (K'llasshaa): Безумные нефанди, которые служат непознаваемым хозяевам и не заботятся о собственном существовании. Часто, но не всегда служат Вирму, запредельным тварям или и тем и другим одновременно.

Лабиринт (Labirinth): Твердыня нефанди.

Малфеанец (Malfean): Нефанди на службе Вирма.

«Malleus Neffandorum» (*лат.* «Молот нефанди»): Руководство по поиску и истреблению нефанди. Книга написана Аль-и-Батин, но у каждой Традиции есть собственная версия, наиболее полные и подробные из которых находятся у Небесного хора и Ордена Гермеса. Обилие арабских и латинских слов в терминологии — заслуга именно этого манускрипта.

Нефанди (Nephandus): Тот, кто совратился и пошёл Путём Тёмного отражения. (Участие в деятельности нефанди — нефандизм, встречается архаическое наименование нефандерство; вместо нефанди также употребляется нефандус(ы)).

Чужак (Outsider): Нефанди, который служит какому-нибудь непознаваемому и невообразимому обитателю Глубокой Умбры.

Пешка (Pawn): Тот, кто служит нефанди, иногда осознанно, но чаще — нет.

Яма (Pit): Ритуальное помещение Лабиринта.

Прелат (Prelatus): Второй после жильдэна.

Клипот (Qlippoth): Тёмные отражения девяти миров-осколков, которые соответствуют известным Сферам магии.

Шайтаны (Shaytan): Самые жестокие и необузданные нефанди.

Виддерсланте (Widderslainte): Нефанди от рождения, Аватар которого пал ещё в прошлой жизни. Споры о возможности или невозможности виддерсланте сменить свой Путь усилием воли не утихают до сих пор.

Владыки тьмы

За Пологом уносится и Время и Пространство в какой водоворот?
Из-под серпа его какие Образы летят, чтоб застить взгляд? Но вот
Я съёжился пред взором колоссального Лица,
Рождённого в безумии ночном, не знающем конца.
(Роберт Говард, «Открытое окно»)

Повелители нефанди непознаваемы и окутаны тайной даже для самих падших.

В этой главе информация выдаётся скупо не без умысла: глубинный ужас там, где намёки и догадки, а не там, где исчерпывающее описание. Рассказчик может приоткрыть сущность истинных хозяев падших магов только на пике длинной серии историй или даже хроники, но и в этом случае не обязательно.

В общем и целом, всех нефанди можно разделить на три основные категории, которые отражают их взгляды на себя и своих повелителей: инферналисты, малфеанцы и чужаки.

Рассказчик может отказаться от этих категорий. Он может распространить отдельный класс на всех нефанди или посчитать, что в его хронике эти различия несущественны. Но допустимо и сохранить отличия, чтобы игроки могли стравить соперничающие фракции нефанди друг с другом. Промышленная революция усилила влияние малфеанцев на человеческое общество, и сила инферналистов пошла на убыль. Культы чужаков очень редко идут на контакт с другими Лабиринтами, а иногда даже нападают на остальных нефанди без видимых на то причин.

Властелины адских миров

Инфернализм обращается к Преисподней, где обитают полчища демонов из Астральной Умбры. Большинство нефанди — инферналисты и до недавнего времени именно они оказывали наибольшее влияние на мир спящих. Преисподняя вообще и демоны в частности представляют собой в некотором роде интеллектуальную оппозицию, зло, на фоне которого только и можно различить добро. Многие лорды демонов похваляются, что они — те самые Чистые, которые заложили основания реальности, но которых вытеснили конкуренты. Путь Тёмных отражений в своём наиболее рафинированном виде проявляется в инфернализме.

Полчища демонов представляют собой воплощение злых помыслов и фантазий и обитают в Астральной Умбре, духовном плане олицетворённой мысли. Воплотиться непосредственно на Земле им очень и очень сложно, но тем не менее они добились немалого влияния на земные дела благодаря воздействию на человеческий разум. Для отдельного демона нет ничего более ценного, чем известность: любая направленная к нему мысль лишь укрепляет его власть над реальностью. Только самые закалённые ветераны борьбы с нефанди научились использовать знания о демонах против них самих.

Четвёртая глава повествует о демонах намного подробнее. Рассказчик также может найти дополнительную информацию о демонах Мира тьмы в «Справочнике рассказчика по Шабашу» из «Маскарада».

Инкарны-мельины Малфеаса

Малфеанцы гордятся наиболее глубоким пониманием Сферы Энтропии, ведь они служат Великому Извратителю, первоначальной задачей которого было поддерживать равновесие между порядком и хаосом (в космологии Толкователей грёз и гару это Вирм, Вивер и Вильд, соответственно). Малфеанцам ненавистны обе крайности, и поэтому они размывают нерушимые крепы порядка и расточают буйные энергии хаоса до полного бессилия. Над ними властвуют инкарны-мельины из

Малфеаса, одного из миров Глубокой Умбры, который принадлежит Вирму-Изврати-телю.

К большой досаде Эвтанатос малфеанцы точно так же служат Энтропии. Многие толкователи грёз (и их союзники оборотни) даже не делают между ними различий. Однако эвтанатос придерживаются мнения, согласно которому благая смерть приводит к перерождению, второму шансу на колесе сансары. Наиболее фанатично настроенные эвтанатос утверждают, что пройти этот цикл не помешало бы всему миру. Отличие между ними и малфенцами невелико, но немаловажно: Эвтанатос верят в новый лучший мир, который восстанет из пепла старого. Малфеанцы хотят оставить только пепел.

Исчерпывающее описание Малфеаса и инкарн-мельинов находится в «Книге Вирма».

Живущие по краям Гобелена

Чужаки получили это прозвище потому, что не разделяют взглядов инфернали-стов или малфенцев на устройство мироздания, и по большому счёту даже между собой не могут прийти к единому мнению о природе своих господ. Чужаки — самые деструктивные, безумные и попросту чуждые нефанди, но по счастью также и самые малочисленные. Обители их владык называются пограничными мирами, так как считается, что они расположены далеко в Глубокой Умбре, на «границе» Гобелена.

Одна из самых малочисленных и сумасбродных сект нефанди (некоторые зовут её к'ллаша) по всеобщему мнению состоит из тех, кто пережил великие откровения от своих жутких хозяев. Некоторые к'ллаша относятся к малфеанцам, но большинство, по-видимому, поклоняется не проявлениям Вирма, а потусторонним тварям. Впрочем, они вполне могут видеть в этом Вирме мрачное божество пограничья. Вот вам и «неповторимые лики безумия».

Самые лучшие кандидатуры на роль таких Владык тьмы можно найти в «Зове Ктулху» от издательства Chaosium.

Пути Тёмного отражения

> *Его голос зашептал: «О владыка пятидесяти врат Разумения, черная женщина – не моя ли мать? О властелин Пентаграммы, черное яйцо – не яйцо ли духа? Это место ужаса и слепой боли Души».*
> *(Алистер Кроули, «Магия без слёз»)*

У тех кто извратился множество личин. Некоторые сызмальства идут по перекошенной стезе, другие оступаются на избранном Пути и пополняют ряды варавв. Падшие не укладываются в рамки классификаций, но всё-таки некоторые обобщения сделать можно.

Виддерсланте

We drink the vomit of the priests
Make love to the dying whore
We suck the blood of the beast
And hold the keys to death's door
(из аннотации к диску Black Metal, выпущенному группой Venom)

Многие маги Традиций, а также большинство технократов уверены, что все «настоящие» нефанди были изгнаны в Глубокую Умбру. Они ошибаются. Большинство пополняет ряды нефанди после пробуждения, но некоторые ступают на путь греха задолго до просветления. Когда наступает пробуждение, такие волшебники с головой окунаются в сводящие с ума злодеяния. Этим «виддерсланте» не нужно отказываться от вредных привычек: они выбрали дорогу в ад ещё до пробуждения.

Время от времени отравленные аватары убитых нефандусов находят путь к перерождению на Земле. Это «дурное семя», проклятое от рождения. Иногда безжалостные маги или опытные охотники на ведьм разыскивают тех, в ком могут переродиться нефанди, и уничтожают их до пробуждения. Но в большинстве случаев дурные дети становятся опасными взрослыми. Когда пробьёт час, и аватар пробудит новую реинкарнацию, порочную судьбу можно считать свершившейся. Таких нефандусов по праву рождения называют виддерсланте, что можно приблизительно перевести как «анти-жизнь» или «во вред здоровью». Такие маги чуть ли не в буквальном смысле — болезнь Земли.

Чаще всего виддерсланте действуют изящнее, чем вараввы. Вкупе с некоторой «высокородностью» это наделяет их определённым статусом среди нефанди. Им не требуется Возрождение (см. ниже), но они редко отказывают себе в таком удовольствии. Виддерсланте легко даётся клипотическая Магия Энтропии (см. ниже), и Аватары у них, как правило, сильны (три точки и больше). У многих есть могущественные Наставники — таинственные незнакомцы, кровожадные культисты, учителя-соблазнители и омерзительные сверхъестественные существа — и различные уродства, отмечающие их рождение. У виддерсланте часто встречаются такие Достоинства и Недостатки, как Отголоски, Прошлая жизнь, Родовые отметины, Злой рок и Уродство.

Вараввы

Вырой яму достаточной глубины, и все захотят в неё прыгнуть.
(Сум Чин, философ дзэн-буддизма)

Среди варавв идея, согласно которой существование нефанди является неизбежным и закономерным следствием Восхождения Традиций, находит самых горячих сторонников. Подобная аргументация наибольшее влияние оказывает на умы молодых магов, которым часто кажется, что они открыли глубокую истину. По мере

того, как уточняются их представления о Теллуриане, они находят оправдание непонятому злу во вселенском равновесии. Тому, кто принимал непосредственное участие в борьбе с нефанди, такого рода разговоры покажутся апологией и ревизионизмом, и он не преминет напомнить, что хозяева нефандусов затуманивают сознание последователей именно такой ложью (а также начнёт искать возможность раскрыть перед всеми падшую природу собеседника).

Один нефандус, который находил удовольствие в том, чтобы изводить свои жертвы длинными речами, выражался таким образом: «Можете рассматривать нас как Путь Тёмного отражения, на фоне которого ваши Традиции только и могут определить настоящее добро. На каждого, кто пробудился и поднял лицо к свету, должен быть тот, кто глубже погрузится в кромешную тьму. Всё дело в равновесии, в поддержании „пугающей симметрии“, на которой основан узор Теллуриана. Взаимосвязь вашего Восхождения и нашего Нисхождения формирует мироздание, энергия наших противоречий движет вселенную. Так что прекратите бесполезное сопротивление, голубчик. То, что я собираюсь предпринять, равно необходимо нам обоим».

За прошедшие столетия ряды варавв пополнили многие отступники-эвтанатос, у которых было видение о судьбе мира, не столь отличной от представленной выше. В конце концов Свет и Тьма, Восхождение и Нисхождение взаимно уничтожат друг друга, очистив место для новой эры творения. Эти отступники возомнили, будто ведут Теллуриан к благой смерти. Нырнув во тьму с головой, они наконец узнают, что и само колесо сансары должно прекра-

тить своё существование по воле их хозяев.

Похоже, что только мародёры избежали заражения вараввами. По общему представлению маги хаоса находятся по ту сторону добра и зла. К'ллаша похожи на мародёров в своём безумии, но в отличии от всецело динамической родни, они подвержены действию Парадокса. В связи с этим они частенько кончают жизнь в завораживающей вспышке безумной Магии, прихватив вместе с собой окружающих. К'ллаша редко доживают до настоящего могущества, но ведь оно им не особо и нужно.

Если верить Аль-и-Батин, они создали секту, которая внедрилась в легионы тьмы, открыто отвергнув Учение Единства. Агенты, называемые иблиситами, добросовестно докладывали обо всём кутбам батинитов, по крайней мере Аль-и-Батин считали так до самого конца. В настоящее время все признают, что иблиситы (также называемые иблититы, иблисики и иблиси) пали окончательно и бесповоротно.

Взгляды варавв

Приведённые далее стереотипы не следует воспринимать как последнее слово истины. Здесь нашла место лишь малая толика того обилия расколов и ересей, которые процветают в подполье магов-отступников.

Варавва Братства Акаши: Сумасшествие — это увиденное в полноте просветление. До может вести только вниз, по пути наименьшего сопротивления.

Варавва Небесного хора: Простая истина, что Единый разделился на многих, — вот вернейшая путеводная нить. Каждый из нас всего лишь проявление множественного расстройства Божественной личности.

Варавва Культа экстаза: Нет ничего слаще боли, так что не скупись и щедро одаривай ей окружающих. Настанет час, и все остальные тоже поймут это.

Варавва Толкователей грёз: Не думай, что кроме Геи нет лучших миров, ибо Она — лишь сосуд для тех-кто-уже-был-и-должен-вернуться-вновь. Разве не Она подготовила нас, спящих и пробуждённых, к тому, чтобы приспособить Её тело к приходу того-что-грядёт?

Варавва Эвтанатос: В конечном итоге, только одна смерть может быть по-настоящему благой — это гибель цикла перерождений, остановка колеса реинкарнации и уничтожение эонов.

Варавва Ордена Гермеса: Этой игре имя — Власть. И это игра без правил.

Варавва Сынов эфира: Мать-природа, как и всякая спесивая сучка, нуждается в хорошей трёпке, чтобы выучить своё место.

Варавва Вербена: Мы вступаем в жизнь нагишом, в крови и слезах. Зачем же отказываться от этого веселья повзрослев.

Варавва Адептов виртуальности: Информация хочет быть свободной, и в конечном итоге у этой свободы может быть только одно имя — Забвение.

Варавва Итерации X: Перед нами стоит задача разобраться в схеме, по которой Великий Часовщик собрал механизм вселенной. Решив её, будет намного проще разобрать этот механизм на части.

Варавва Нового Мирового Порядка: Человечество не хочет ни спасения, ни истины, ни Восхождения. Только посмотрите на них. Людям предлагали всё это снова,

снова и снова, но они всякий раз равнодушно отказывались. Пусть едят свои рыбные палочки и смотрят сериальчики, пусть разлагаются под грузом собственной бездарности. Так они сами построят для себя Забвение, которого требуют наши владыки.

Варавва Прогениторов: Сказано «плоть слаба», но в этой слабости наша сила. Плоть лепит мир, и через неё мы должны вылепить тот мир, которого хотят наши хозяева.

Варавва Синдиката: Мы хотим всего. Мы хотим прямо сейчас. И мы хотим всё наличными.

Варавва Космоинженеров: Думаешь, что знаешь Владык тьмы? Ты их не знаешь. А мы — знаем. Это мы заглянули так далеко, что добрались до тех самых адских миров, в которых обитают Владыки. Это мы знаем их чувства и их волю. Это мы держим в руках ключи от их владений. И это мы распахнём перед ними врата, когда придёт время!

Варавва Сирот: О БОЖЕ БОЖЕБОЖЕБОЖЕ ПУСТЬ ОНИ ПРЕКРАТЯТ! ПРЕКРАТЯТ! ДАДАДА ВСЁ ЧТО УГОДНО ЛИШЬ БЫ ОНИ ПРЕКРАТИЛИ!

К'ллаша: [вибрирующим голосом будто с другого конца коридора или со дна ямы] Порядок? Ха! Хаос? Ха-ха! Восхождение? Ах-ха-ха! Тьма Извращенье Забвение Хей! Зьма Тизвращение Зибвение Хьмение Зизвращма Тибвещенье Хей-ей! Ах-ха-ха-ха-ха-а! [переходит на кашель, бульканье и хохот]

Варавва Аль-и-Батин: Кто, я? Я заодно с вами!

Звания

Ревут над полем звуки рога,
В грязь кости втоптаны врагов,
Нас Чёрный Мастер взял в дорогу
Попрать алтарь чужих богов.
(Роберт Говард, «Чёрный имперский марш»)

Нефанди состоят из множества группировок, сект и культов, поэтому однаединственная иерархическая классификация не может охватить всего разнообразия чинов. Тем не менее, некоторые звания используются почти всеми. Они, скорее, определяют выполняемую работу, чем служат титулами и чинами, но всё-таки расположены от наиболее многочисленных и наименее влиятельных к непререкаемым лидерам.

Терминология взята главным образом из герметической редакции «Malleus Neffandorum» с его латинским и арабским прошлым. Большинство титулов было названо под пыткой, но часть нефандусов действительно ими пользуется. Для каждого звания приводятся свободный перевод и, по совместительству, вариант употребления.

Пешки

(вахлаки, сопляки)

Восхождение по карьерной лестнице нефанди начинают, не отдавая себе в этом

отчёта. Спесивые жильдэны обожают бахвалиться тем, что Владыкам тьмы служат все, нефанди или нет, вольно или невольно. Это может казаться смешным, пока не задумаешься, что технократическая парадигма пристрастилась к бездушному и хищническому освоению природы с удивительным безумием, которое так мило нефандусам.

В рамках этого раздела термин «пешка» относится только к магам. Пешки из спящих описаны в разделе «Союзники», подразделе «Аколиты (культисты)». Пешки-волшебники могут быть вараввами или магами-марионетками, которыми нефанди вертят с помощью контроля сознания, шантажа, лжи и грубой силы. Такие маги есть во всех Традициях и Конвенциях, среди мародёров, а также во всех Артелях, достаточно больших, чтобы извращение можно было скрыть. С распадом Аль-и-Батин в руки нефанди попали целые секты мюридов. Если пешку вовремя не искоренить, она может дорасти до солидных должностей в своей Традиции (см. Густав Ханкопф во врезке «Договор»).

Шайтаны

(язвы, человекоубийцы)

Физическое насилие может быть относительно нечастым явлением в войне Восхождения, но когда на одном из фронтов сражаются нефанди, его нельзя сбрасывать со счетов. Ударные части падших известны под названием шайтанов (от арабского наименования сатаны; в переводе сэра Ричарда Бёртона[5] — человекоубийцы).

Как правило шайтанов набирают из среды обездоленных спящих. Их аватар пробуждают через особую разновидность психической пытки и, чаще всего, обучают самым смертоносным применениям Сфер Жизни, Сил и, конечно же, Энтропии. Вполне естественно, что у человекоубийц преобладают боевые способности, но многие специализируются и в более изощрённых способах ведения ментальной и духовной войны. Одна из учёных групп шайтанов, известная как эмборджиасты, знает о ядах и отравлении больше кого бы то ни было в Мире тьмы.

Элита Вин-Кун из общины Нефритового демона из «Книги часовен» — прекрасный пример нефанди-шайтанов.

Адсинистраты

(искусители, извратители)

Нефандусы, которые наиболее активно участвуют в распространении зла и извращении земли, известны под именем адсинистратов (что-то вроде «идущего путём левой руки» на ломаной латыни). Адсинистраты странствуют по миру и несут извращение и смерть, ни перед кем не отчитываясь. Некоторые действуют по преимуществу в магическом сообществе и совращают на вараввический путь, другие же сосредотачивают усилия на мире спящих

Многие адсинистраты не связывают себя обязательствами перед жильдэнами и Лабиринтами, но при этом мало кому из них удаётся сравниться по силе и влия-

[5]Имеется в виду английский перевод сказок тысячи и одной ночи.

нию с элитой нефанди. Не многим, во всяком случае. Особенности избранного ими занятия делают искусителей основной мишенью охоты на ведьм, которую ведут Традиции, а также воздаяния со стороны Парадокса. В связи с этим «авангард» войны Восхождения несёт максимальные потери среди нефанди.

Прелаты

(стражи, ведьмы, подельники)

Прелаты служат личными помощниками жильдэнов, можно сказать, являются их «левой рукой», и берут своё имя от Франческо Прелати, придворного чернокнижника Жиля де Рэ (см. ниже). Здесь не обошлось без сатанинской насмешки, ибо так же называются высокопоставленные члены католической церкви.

Прелаты служат секретарями и учёными жильдэнов и поэтому обычно считаются наиболее информированными нефандусами. Нередко они же составляют стражу Лабиринта. Прелаты часто набираются из верхушки местных вараввических кабалов. Они ответственны за функционирование своей часовни, за ведение списка важных пешек, организацию и выдачу заданий шайтанам, улаживание споров между кабалами, назначение и роспуск адсинистратов и проведение низших ритуалов, ради которых не стоит беспокоить жильдэнов.

Жильдэны

XVII пункт обвинения. Означенный Жиль де Рэ, обвиняемый, заключил с вышеупомянутыми духами тьмы договор, в соответствии с которым он будет исполнять их волю; и что в соответствии с этим договором рекомые духи тьмы обеспечат означенного обвиняемого тайным знанием, богатствами и властью; со слов свидетелей текст передан точно.

(из обвинительного заключения, вынесенного церковным судом по делу Жиля де Рэ, которое также содержится в редакциях «Молота нефанди», принадлежащих Ордену Гермеса и Небесному хору)

Тех, кто служит Владыкам нефанди дольше и лучше всех, называют жильдэнами, и это маги поистине удивительной силы. Однако в силу обстоятельств восхождения к власти жильдэны оказываются на короткой привязи у своих жестоких хозяев. Ходят слухи, что от некоторых осталась одна бездушная оболочка, через которую Владыки нефандусов транслируют свою волю.

Жильдэны руководят Лабиринтами, а все нефанди так или иначе связаны с Лабиринтом. Наследники Жиля де Рэ редко покидают пределы своих миров, предпочитая вести дела за пределами Лабиринта руками пешек. Большую часть времени они проводят, исполняя или оттачивая великие ритуалы, которые откроют Владыкам дорогу на Землю. Впрочем, это справедливо не для всех жильдэнов. Бывшие шайтаны могут получать удовольствие от вылазок в стан врага. Те, кто был адсинистратом, могут время от времени устраивать небольшой ад на земле.

Жильдэны названы так в честь французского маршала XV столетия Жиля де Рэ, который недолгое время сопровождал Жанну д'Арк и послужил прототипом историй о Синей бороде. Влиятельный и богатый вельможа, барон де Рэ воспользовался своим положением , чтобы участвовать в наигнуснейших злодеяниях средневековья. Будучи победоносным полководцем, он приобрёл вкус к крови и страданиям и наслаждался криками раненых и умирающих. В своих замках он устроил тайные комнаты, где пытал и предавал смерти похищенных из окрестных сёл детей. Он любил усесться на детском животике и со смехом мастурбировать в то время, как детям отрубали конечности или перерезали горло. Головки самых красивых детей барон хранил как драгоценные трофеи.

Сойдясь с получившим итальянское образование Франческо Прелати, де Рэ проникает в тайны чёрной магии и использует страдания своих жертв для призыва полчищ демонов. Со временем круг приспешников маршала разрастается, в него входят неблагие феи, Танцоры Чёрной Спирали с кинфолками и отдельные представители недавно возникшего Шабаша. Остаётся загадкой, почему союзники в конечном итоге бросили его на милость Небесного хора. Барона судили церковным судом смертных, на котором он ошарашил присутствующих тем, что зарыдал от раскаяния, подробно рассказал о своих злодеяниях и попросил прощения у родителей погубленных им детей. Историки спящих приняли поведение барона за угрызения совести, но маги знают, что Жиля до дрожи пугали перспективы, которые ждали его по ту сторону смерти.

Повелитель Драхус-Вахора Гэларий — один из немногих доживших до наших дней жильдэнов. Нефандусов подобной силы можно перечесть по пальцам руки, зато их по праву боятся и ненавидят даже соратники.

Асвадимы

Окутанные тайной и мраком асвадимы могут считаться анти-оракулами нефанди, хотя они чаще вмешиваются в дела падших, чем признанные Традициями оракулы. Часто они служат посредниками Владык, а иногда могут даже взять подающего надежды варавву под опеку, обучая его самым извращённым применениям Магии. Асвадимы обитают в тёмных отражениях миров-осколков, называемых Клипот.

Молва говорит о шести подобных магах. Но никому не известно их действительное число, и немногие смогут узнать об этом и остаться в живых.

Союзники

Компания весёлая дорогой торной в ад спешит
С Иезавелью Вальтасар, Саргон бежит;
И с ними Каин — весь кровью покрыт.
(Роберт Говард, «Пыльный танец»)

Аколиты (культисты)

Можно с уверенностью сказать, что с наибольшей силой влияние нефанди на

Землю проявляется в их смертных последователях, бережно лелеемых на протяжении веков. Со времён мифической эпохи сатанинские культы спящих стали непременной, пусть и не столь очевидной, чертой цивилизации Запада. Именно тогда сложились современные представления иудео-христианства о сатане и сатанизме, а нефанди, очарованные пародией спящих на церковные службы, взяли эту моду на вооружение. Сатанизм оказался надёжным прикрытием для козней нефандусов и обеспечил неиссякаемый приток потенциальных аколитов.

Вместе с этим, далеко не все аколиты нефанди поклоняются сатане. Падшие извращают и другие секты, культы, тайные общества, изолированные культуры и отдельных смертных, облечённых властью и влиянием. Многие из непробудившихся чернокнижников (см. главу 4) вольно или невольно работают на волшебников-нефанди.

Извращённые люпины

У нефандусов есть естественный союзник в лице тёмного отражения перевёртышей, которые всегда готовы научить мага-хомида обычаям Вирма. У малфеанцев много общего с Танцорами Чёрной Спирали, включая обряды посвящения и Литанию. Многие даже пользуются языком пиктов для общения внутри секты и проведения ритуалов.

Считается, что Танцоры бывают в отвратительном мире Малфеасе и иногда берут с собой избранных нефанди. Некоторым даже позволяют протанцевать по Чёрной Спирали, святотатственному месту, знания о котором бережно охраняются племенем. По слухам, от этого ритуала не слетают с катушек только самые могущественные маги. Считается, что сумасшедшие к'ллаша, безумные даже по меркам падших, расстались с ясным сознанием внутри Спирали Малфеаса.

Отряд высококлассных шайтанов-убийц, Красный круг, не раз и не два выполнял контракты для Чёрных Спиралей и их союзников из «Пентекса». Между нефандусами и люпинами бывает и вражда, примером чему служит Триединый улей Нью-Мексико. Среди нефанди распространён слух, что на Земле в так называемом септе Бабушки Громовирмини есть передвижной Каул. Септ отказывается пустить чужаков в свою Яму, даже других служителей Вирма. Магам такое пренебрежение пришлось не по душе. Тем не менее остальные оазисы порчи служат великолепными примерами сотрудничества. Крупнейшая такая коммуна — «Вирмово подбрюшье» — полыхает адским огнём под поверхностью Мехико.

Вампиры-инферналисты

Вполне естественно, что нефандус, заключивший договор с полчищами демонов, рано или поздно объединится с другими сверхъестественными существами, следующими этому же пути, а именно, с шабашитами на Пути откровений зла. По существу, секта настолько пропиталась бесовской скверной, что большинство нефанди считают любого шабашита союзником или пешкой, какой бы путь «просветления» тот не избрал.

При этом инфернализм в среде сородичей берёт начало намного раньше. Неко-

торые отрывки «Книги Нод» туманно намекают, что линия крови Ваали появилась, когда неназванный патриарх был обманут глубоко падшим нефандусом по имени Ваал. Некоторые нефанди уверяют, что этот патриарх принял Ваала вполне осознанно, преследуя какие-то свои цели. Другие рассказывают более закрученную историю о похищенном витэ и чудовищном Возрождении в огне Преисподней. Сами Ваали, конечно же, хранят по этому поводу гробовое молчание, зато они охотно помогают нефанди открыть лордам демонов дорогу на Землю.

Фоморы и чудовища

Нефанди, которые исполняют волю Вирма, выращивают в своих Каулах фоморов, используя для этого оставшиеся от жертвоприношений трупы. Фоморы — это люди, искорёженные духами порчи для службы Вирму, чьи тела стали орудием хаоса. Обычно фоморы одержимы губителями, или духами Вирма, но некоторые всё-таки сохраняют осколки личности.

Также нефанди могут с лёгкостью призывать чудовищ — земные порождения Вирма — и управлять ими (уже не столь легко). Открыв подходящий портал (большая редкость), можно напустить на Землю чудовищных обитателей пограничных миров.

Демоны

Нефандус, который идёт по дороге в ад и ищет компании полчищ демонов, может оказаться во власти жуткого хозяина, но также может получить привилегированное положение перед другими слугами повелителя. Большинство договоров с дьяволом содержит пункт, в котором перечисляются младшие бесы, которые будут служить инферналисту.

Магия

Знай, что тьма земли красна, тьма воздуха сера, но тьма души есть беспроглядная чернота.
(Алистер Кроули, «Магия без слёз»)

Не вызывает удивления, что подход нефанди к Магии представляет собой антипод философии Традиций, Технократии и мародёров. Вместо того, чтобы навязывать мирозданию свою волю, нефандус отказывается принять, отрицает отдельные элементы реальности, образуя «вакуум», который заполняется желаниями его господ. Как результат, нефанди особенно подвержены действию Парадокса. Они могут похвастаться самыми причудливыми проявлениями постоянного Парадокса, а духи Парадокса могут наброситься на падших без видимой на то причины. Философия отрицания, накладывающая отпечаток на обучение различным Сферам Магии, получила название клипотической Традиции вслед за мирами-осколками асвадимов (см. ниже).

Всякий замысел, намерение, точку зрения очень легко сбить с намеченного пути и извратить, именно в этом — сила нефанди. Как спящие, так и пробуждённые часто

даже не подозревают, насколько их осознанное поведение зависит от подсознательной тьмы. Спящие обладают прямо-таки из ряда вон выходящей способностью не обращать внимания на последствия своих действий. Вся гниль человеческого общества — в значительной мере вина людей с благими намерениями, которые целиком и полностью убеждены в собственной правоте и ни за что не признают губительность своих методов. Результаты их деятельности разжигают в окружающих злобу и негодование; так коллективное бессознательное человеческой расы мрачнеет, а работа нефандусов упрощается.

Клипотическая Энтропия

> *Неверное слово. Резкий удар. Невежественная насмешка. Мысль, зашедшая не туда. Такими банановыми шкурками, такими капканами мы усеиваем путь к Восхождению. Так мало-помалу и наступит тот день, когда Гея сама будет кричать и звать Владык тьмы, чтобы они пришли и положили конец Её страданиям.*
>
> *(Шалавастра, вараввa Эвтанатос)*

Отличие в применении Сферы Энтропии нефандусами и Эвтанатос лежит в клипотическом её понимании. Путь Эвтанатос к Восхождению и высшему благу (что бы об этом ни думали другие Традиции) заключается в поддержании мирового равновесия. Энтропия не даёт Порядку окончательно закоснеть, а Хаосу — перемолоть мир в однородную кашу. Так Эвтанатос помогают крутиться великому колесу.

Клипотическая же Энтропия не сулит Порядку, Хаосу и Равновесию ничего, кроме окончательного уничтожения. Она извне раздирает полотно реальности, чтобы впустить Владык тьмы. Само собой, этого никогда не случалось единомоментно, иначе вселенная перестала бы существовать. Традиции, Технократия, даже мародёры, не говоря уже о мужчинах, женщинах, детях, животных, растениях, минералах и основах Теллуриана предпочитает бытие небытию, и это желание совместно с силами Парадокса препятствуют нефанди на каждом шагу.

Поэтому нефандусам приходится проявлять скрытность и изобретательность, чтобы разодрать Гобелен: здесь ослабить узелок, там расплести волокно, оборвать нить, когда возможно. В конце концов полотно ослабнет настолько, что больше не сможет удерживать полноправных владык Земли.

Эффекты клипотической Энтропии

- **Общее дело**

Этот способ восприятия по сути позволяет нефандусам опознавать друг друга и чувствовать, когда магический Эффект служит целям их повелителей.

- **Длинные руки закона Мёрфи**

Это единственный Эффект уместной Магии, который широко используется нефанди. Его можно наложить на определённого человека в духе «ходячего несчастья»,

но чаще всего нефандусы расстраивают таким образом отдельный план или начинание своих врагов. Каждый выпавший на броске Эффекта успех означает, что какая-то задумка пошла совершенно не по плану. Брат Акаши, который крадётся мимо спящего демонического пса, может наступить на ветку при одном успехе, споткнуться о кучу мусора при трёх и наступить на чёртова пса при пяти.

• • • Сон разума

Этот Эффект отдаёт душу разумного существа на растерзание её тёмной половине, также называемой тенью. Добродетель толкает на грех, сумасшествие прорывается на поверхность, а вампиры и оборотни незамедлительно впадают в безумие.

Как и от агрессивных Эффектов Разума, Сну разума можно сопротивляться Силой воли (жертва бросает Силу воли по сложности 8, каждый успех отнимает один успех от броска нефандуса). Если цель знает о грядущем нападении, могут помочь ментальные уловки (см. «Книгу теней»). Наведённое сумасшествие длится обычное для Эффекта время. Сон разума похож на Эффект Сферы Разума, но на самом деле он лишь ослабляет влияние «лучшей половины» души. Так нефанди демонстрирует истинность своей философии.

• • • • Наследие плоти

Эффект не только иссушает жизнь, как его аналог из неклипотической Энтропии, но и покрывает тело жертвы нарывами и гнойниками, которые, лопаясь, разбрызгивают вокруг едкий заразный гной. Все на расстоянии вытянутой руки от жертвы теряют по уровню здоровья за каждый успех, набранный нефандусом. Урон осложнённый, но его можно поглощать. Если урон здоровью превышает четыре уровня, несчастный сам заражается губительной болезнью.

• • • • • Небытие

Это единственный известный способ абсолютного уничтожения материи и энергии на всех планах бытия, но, как правило, его последствия чрезвычайно саморазрушительны. Небытие — исключительно вульгарный Эффект, который наносит урон подобно прямой энтропийной атаке. Если урон приводит к гибели цели, она перестаёт существовать. Навсегда. Урон осложнённый, но его можно поглощать (и это хорошо). Эффект настолько силён, что единовременно может поразить только одну цель. Область действия небытия не зависит от числа успехов.

Применение Эффекта может вызвать прорехи в Барьере, а иногда и в самом нефандусе (объёмные взрывы Парадокса). По счастью, Горизонт от этой Магии не страдает. В Глубокой Умбре, где не существует Парадокса, могущество мастеров клипотической Энтропии приводит в трепет. Наличие за Горизонтом таких волшебников — одна из величайших опасностей, поджидающих путешественника.

Талисманы

Талисманы чрезвычайно популярны среди нефанди, чья жажда власти зачастую превосходит терпение и готовность научиться ей владеть. Асвадимы и Владыки тьмы награждают талисманами верных слуг, но истинная цель таких подарков — пристрастить к могуществу и злодеянию. Как результат, большинство молодых нефандусов полагается на талисманы больше, чем на собственные силы, что послу-

жило причиной гибели многих из них от рук более прилежных магов Традиций.

Среди талисманов и артефактов выделяются могуществом изделия нефандусов, которые высоко ценятся молодыми магами Традиций в качестве военных трофеев. Однако старшие маги отказываются иметь дело с талисманами падших, которые по их мнению прокляты. Они говорят, что не стоит забывать — все эти изделия созданы в тёмных мирах с извращёнными целями, так что ничего хорошего они не принесут. Рассказчику, игрокам которого достались нефандические талисманы, рекомендуется приводить к дурным последствиям любой случай их применения — даже из самых благородных побуждений.

Ритуалы

По слову их, что терзает душу,
Жену умертвили, сделали трупом,
Труп же на стену повесили на гвоздь.
(Крамер С. Н., «Мифология Шумера и Аккада»)

Только с помощью ритуалов нефанди могут вступить в контакт со своими повелителями за Горизонтом. Сами ритуалы следуют общей цели, которая превосходит любое магическое знание. Они образуют те скрепы, которые ставят разрозненных падших на общее дело служения Владыкам тьмы. Вдобавок они привязывают младших нефанди к жильдэнам, в чьих Лабиринтах есть Яма — единственное место для проведения великих ритуалов.

Больше информации о договорах с дьяволом и ритуалах можно найти в главе 4. Правила призыва и жертвоприношений находятся в приложении.

Жертвоприношения

Жертвоприношение — ключевой элемент едва ли не всех ритуалов нефанди, но оно поставляет лишь ничтожное количество квинтэссенции за исключением тех редких случаев, когда в жертву приносится вампир, люпин или другое сверхъестественное существо. В принципе, жертва — это «изюминка» ритуала, а не источник магической силы. Например, бесу Тивилио хватит убитой кошки, зато инкарне-мельину Хеллбрингеру можно угодить только кровавым жертвоприношением невинных детей. Лорд демонов, например Нубарус, может предпочесть убийство одного-единственного могущественного мага при условии, что это кульминация продолжительного спектакля о доверии и предательстве.

Призыв

Конечная цель нефанди — впустить в нашу реальность тех, кто заперт извне и кому они служат.

Только великий призыв может привести на Землю Владык тьмы и для этого требуется создать колоссальные врата из Глубокой Умбры, потратить гору квинтэссенции и положить на жертвенный алтарь целые гекатомбы. К великому призыву гото-

вятся столетиями, большинство жильдэнов только этим и занято всю свою жизнь. Масштабы и сложность великого призыва подразумевают, что до сих пор ни одна попытка так и не увенчалась успехом (насколько нам известно).

Гораздо чаще встречаются младшие призывы, которые требуют намного меньше усилий и составных частей (а для некоторых не нужны даже жертвоприношения!).

Литании нефанди

Практически невозможно вместить всю бездну падения, извращения и зла, которая свойственна нефанди, в один символ веры, девиз или литанию. Слова, которые звучат в ритуальной Яме, меняются от Лабиринта к Лабиринту. Те, что покороче, могут быть хрестоматийной подначкой спящих подростков («Затянись косяком. Убей предков. Купи эти записи») или уклончиво-иблиситским: «Ну и хрен с ними, раз шуток не понимают». Литания варавв обычно заключается в вывернутом наоборот учении оставленной Традиции. Гимны инферналистов чаще всего принимают форму присяги на верность бесовскому хозяину и обещания служить целям того или иного лорда демонов. Малфеанцы обычно пользуются вариантом литании Танцоров Чёрной Спирали (см. «Книгу Вирма»). Девизы чужаков редко когда звучат на известном наречии и в любом случае непроизносимы для языка человека.

Возрождение

Сердце камнем легло в груди и душа теперь холодна,
Но я прошёл до конца, я один, и чашу налил сполна
Соцветьями чёрными и корешками, ужасом и ворожбой;
Добыча моя из адов под адами, её разделю я с тобой.
(Роберт Говард, «Песня безумного менестреля»)

Для нефанди нет ничего важнее ритуала Возрождения, который служит точкой невозврата на пути Нисхождения и наиболее тесной связью с его повелителем. Во время Возрождения будущий нефандус входит в Каул — особое место, которое есть только в самых сильных Лабиринтах. Там его тело и душу уничтожают, чтобы воссоздать в более подходящем для целей хозяина виде. Нефандус может получить лучшие способности к Магии, более сильное тело с новыми возможностями для убийства или же более глубокое понимание Нисхождения, которое воплощает владыка.

Основное назначение Возрождения — извратить ещё не падшего мага, но и полноправные нефанди часто возвращаются к этому испытанию, чтобы подтвердить свою верность Владыкам тьмы (и, если возможно, увеличить свою власть). В таком случае ритуал называется Восстановлением. Многие виддерсланте обожают эту процедуру.

Что конкретно происходит во время Возрождения в Кауле невозможно выразить словами или иным образом, но на это претендует целая туча интерпретаций. Большинство шайтанов утверждает, что их сердце вырвали из груди и заменили сердцем дикого зверя. Вараввы Толкователей грёз рассказывают, что их перенесли

в Малфеас и заставили протанцевать в притворе великого Лабиринта Чёрной Спирали. Инферналисты описывают погружение в Преисподнюю, огни которой выжгли все предрассудки о добре и свете из их душ. Находящиеся в тайном общении с кутбами Батини иблиситы отстаивают версию, согласно которой в процессе Возрождения душа выходит из этого измерения, переворачивается вверх тормашками и помещается обратно, так что нефандус оказывается своей духовной противоположностью. (Сами иблиситы клянутся, что смогли избежать этого, нарочно уравновесив в своей душе свет и тьму.)

Энтропийный заговор

Как это ни удивительно, но самый распространённый символ веры нефанди находится в трудах угрюмого спящего поэта из Техаса. Наставники учат молодых нефандусов этому энтропийному заговору. В нём ученик отождествляет себя со всевозможными проявлениями Энтропии:

Я — колючка в ногах, я — бельмо на глазу;
Я — вепрь в корнях, я — груда тел на возу.
Я — крыса в стенах, прокажённый у врат;
Я — призрак впотьмах, вестник вечного зла.
Я — ржа на плодах, я — спорынья на зерне,
Рожь сгною на полях, пахаря — на бороне.
Я — порча, и рак, и парша, угроза, и смерть, и гной;
Ночью — я гниль от дождя, днём же — полуденный зной.
В засуху не устоять на ногах, не миновать болотистый край;
Чёрную смерть подхватил на югах, с востока принёс лишай.

Поэзия этого несчастного человека полна нефандическими образами. Из того, что он кончил жизнь, пустив себе пулю в лоб, можно ясно судить о внутренней борьбе с демонами, губителями и потусторонними духами, которую писатель вёл всю свою жизнь.

Договор

You can have my soul it's a mean little sucker 'bout a thousand years old but once you gets it you can't give it back you gotta keep it forever and that's a natural fact!
(Frank Zappa, "Titties 'n' Beer")

В ритуальном договоре фиксируются требования, которые нефандус обязуется выполнять, а также плата, которую Владыка выплачивает ему за службу. Многие нефанди в той или иной степени пользуются ими, но верховные демоны Преисподней возвели заключение договоров в ранг высокого искусства. Больше всего договор с дьяволом напоминает юридический документ, который подписывает спящий. Фольклор пестрит примерами хитрейшим образом составленных соглашений с бесами. Все эти случаи роднит удивительная способность обитателей ада находить лазейки в договоре и использовать расплывчатость формулировок (о чём среднестати-

стический нефандус склонен забыть в погоне за властью). Самые раскалённые котлы Преисподней наполнены душами молодых нефанди, которые слишком поспешно и необдуманно приняли условия соглашения. Внимание к деталям превыше всего, и большая часть нефандусов, поднявшихся до уровня жильдэна, может с полным правом отнести своё долголетие на счёт юридической подготовки, которую они получили до пробуждения.

Договоры с Вирмом редко могут похвастаться такой скрупулёзностью и проработанностью. Правители Малфеаса не уступают в коварстве адским владыкам, но в их распоряжении находится всепроникающая сила порчи, благодаря которой потенциальные слуги не видят нужды торговаться за условия и формулировки. Если соглашение с Вирмом и оформляется на бумаге, то безыскусно и без обиняков.

Вступившим в союз с чуждыми тварями из Глубокой Умбры нет нужды заключать договор: под влиянием хозяев их разум необратимо повреждается, так что словесные определения всё равно будут лишены смысла.

Для тех рассказчиков, которые используют нефанди в качестве злодеев для своих хроник, будет небесполезно придумать подробности договоров, заключённых между падшим магом и Владыкой. Не обязательно составлять соглашение от и до, но некоторые детали договора могут стать незаменимым оружием против почти неуязвимого жильдэна. Но такую информацию нельзя выдавать игрокам «сходу»: содержание и местоположение подписанного договора всегда бережётся нефандусом, как зеница ока.

Договор Густава Ханфкопфа, барона Шрёдерхейма, адепта Дома Друа'ши, стража Дуассета, скреплённый в замке Шрёдер в лето 1348.

[Документ написан справа-налево на вульгарной латыни с использованием вместо чернил и листов крови и кожи некрещёных младенцев. Договор нашли в руинах замка Шрёдер спустя два века после отшествия Ханфкопфа в мир иной и теперь хранят в специальном убежище Дуассета в назидание остальным.]

Мы, владыки адских миров, в лице Нубаруса, великого визиря адских миров, Базур-Калаха Мучителя, Ашфуритуга Пьющего Вражью Кровь из Разбитых Черепов, Эфилитима Клеветника и Тивилио Истязателя Кошек в сей день заключаем договор с Густавом Ханфкопфом, который познал мудрость нашего пути и оказал нам всяческое содействие, на следующих условиях:

[Дальше Ханфкопфом записан ряд условий, из которых здесь приводится только некоторые.]

1. Ты, Нубарус, обязан без промедления выдать мне 100 000 фунтов в золотой монете.

5. Ты обязан обучить меня искусству колдовства до такой степени, чтобы я мог со временем превзойти этих шутов, величающими себя Великими Герметическими Орденами.

17. Ты обязан защищать меня и моих домочадцев, моих аколитов и свиту от бандитов и раздоров, от воров и вредителей.

23. Ты обязан всякого заставить выполнять мои распоряжения.

Взамен я клянусь каждый год передавать в твою собственность семь человеческих душ, разлучённых со смертной оболочкой под ужасной пыткой, и среди этих семи душ должны быть мужчины и женщины, дети и юноши, взрослые и старцы, и по меньшей мере один из них должен быть пробуждённым. Далее, я отрекаюсь от Церкви и всех её таинств, и всех молитв и ходатайств, которыми верные могли бы просить за меня, а также я отрекаюсь от обетов и клятв герметическому Дому Друа'ши и клянусь всецело препятствовать их Великому эксперименту. И если я не выполню условий моей службы, я предлагаю тебе на откуп свою бессмертную душу.

Gustavius Hanfkopf. Extractum ex Infernis.

Nubarus. Grand Vizier; Baazurkalach; Ashfurithuge; Tivilio. Sigilla posuere magister diabolus et daemones principes domini.

Ephilithim scriptor.

Персонажи

И я собирался ответить ему: «Свет во мне». Но прежде, чем я произнёс слова, он ответил мне великим словом, которое есть Ключ от Бездны. И он сказал: «Ты вступил в ночь, и всё ещё жаждешь дня?»

(Алистер Кроули, «Магия без слёз»)

Аколиты

Джубука, вождь борборских пигмеев

Натура: Мечтатель.

Маска: Фанатик.

Атрибуты:			
	Сила 3	Обаяние 1	Восприятие 5
	Ловкость 4	Манипулирование 4	Интеллект 2
	Выносливость 5	Внешность 1	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 4, Драка 4, Интуиция 2, Лидерство 2, Уклонение 3.

Навыки: Выживание 5, Скрытность 5, Фехтование 4.

Знания: Знание (нефанди) 1, Космология 1, Языки (родной, драконий, английский) 2.

Сферы: отсутствуют, но Джубука знает ритуалы призыва некоторых злых духов.

Дополнения: Морок 4, Наитие 3, Союзники 3 (пигмеи Борбора).

Сила воли: 5.

Прошлое. Пигмеям острова Борбор, расположенного в Индийском океане, жилось сыто и вольготно. Фруктов, орехов и дичи было в изобилии, а когда на остров забредал сочный миссионер, всё племя устраивало настоящее пиршество. Так было, пока на длинном чёрном каноэ с бортами, украшенными гирляндами черепов, и с парусами из человеческой кожи не прибыл Тёмный. Джубука с первого взгляда

признал силу тёмного гостя и присягнул ему на верность вместе со своими лучшими охотниками.

Джубука добивается лучшей жизни для себя и для своих жён и детей. Из рассказов Тёмного вождь узнал о внешнем мире. Странник взял его вместе с охотниками в мир бледнолицых на ловлю. Там воздух гнусен, а земля тверда. Белые боги ревут и кричат тысячами голосов. Вождь пигмеев был доволен охотой и презирал обычаи бледнолицых, но со временем к нему подступило одиночество. Джубука часто с ностальгией вспоминает о доме.

Внешний вид. Джубука немного не дотягивает до трёх футов роста. У вождя пигмеев иссиня-чёрная кожа и гибкий стан. У него круглое лицо и гротескно большой рот с белоснежными зубами, кончики которых подпилены словно иглы. Тело вождя украшают ритуальные шрамы и татуировки, в волосы заплетены костяшки пальцев, на шее висит ожерелье из бивней, клыков и человеческих зубов, а чресла опоясаны повязкой из змеиной кожи. Его повсюду сопровождают охотники, которые выглядят точно так же, разве что ниже ростом и уродливее. У каждого всегда при себе кремнёвый нож, короткий лук и духовая трубка.

Советы по отыгрышу. Тёмный обещал блестяшки и человечины от пуза, так что вы участвуете в охоте с превеликим удовольствием. Бледнотелые — лёгкая добыча: они слабы и не могут похвастаться острым слухом или обонянием. Но вы охотились на чужой земле уже многие сезоны и начали задумываться, когда же Тёмный разрешит вернуться к семье.

В стране высоких пещер борборские пигмеи часто отказываются от удобств, которые предлагает Тёмный, в пользу заброшенных зданий, подвалов, котельных или малопосещаемых уголков городских парков.

Бругорщ, Смотритель Ямы

Танцор Чёрной Спирали

Эссенция: Изначальности (метис теург; с точки зрения «Восхождения», коллективный аватар люпинов по типу ближе всего к изначальности).

Натура: Аутист.

Маска: Фанатик.

Атрибуты:			
	Сила 4	Обаяние 1	Восприятие 5
	Ловкость 3	Манипулирование 3	Интеллект 2

Выносливость 5 Внешность 1 Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Драка 4, Запугивание 3, Уклонение 3.

Навыки: Выживание 5, Скрытность 3, Фехтование 3.

Знания: Знание (Вирм) 3.

Преимущества: Как и все гару Бругорщ может принимать несколько форм, в том числе человеческую, волчью и гигантскую промежуточную, в которой Физические Атрибуты увеличиваются на 3. Каждый ход здоровье восстанавливается на один уровень, а урон от клыков и когтей выше на 1 и на 2, соответственно. У Бругорща есть 4 пункта Ярости, которые он может потратить, чтобы получить дополнительные действия. Также он может с относительной лёгкостью «шагнуть в сторону» или призвать извращённого духа.

Дополнения: Морок 4, Наитие 2.

Сила воли: 5.

Прошлое. Бругорщ родился и вырос в стае Танцоров Чёрной Спирали, которая облюбовала самые отталкивающие туннели нью-йоркской канализации и метрополитена. Оборотень стал сведущ в путях Вирма и его извращённых духов. Также он помог проникнуть в тайны Вирма многим малфеанцам.

Внешний вид. Человек — потрёпанный болезненный отщепенец; волк — потрёпанная блохастая дворняга; Кринос (промежуточная форма) — громила с собачьей головой, огромными когтями, сломанным лысым хвостом и слежавшейся шерстью.

Советы по отыгрышу. Вы немногословны и общаетесь только со слугами Вирма. Почаще рычите и почёсывайтесь. Нападайте на врагов Вирма с пылом и радостью.

Святилище. Грязная нора в полузаваленной части канализации.

Антонио Дерлет

Вампир-инферналист

Эссенция: Исканий (тремер-антитрибу девятого поколения; с точки зрения «Восхождения» заразный аватар вампиров более всего подходит по типу исканиям).

Натура: Автократ.

Маска: Судья.

Атрибуты: Сила 4 Обаяние 4 Восприятие 4

Ловкость 5	Манипулирование 3	Интеллект 5
Выносливость 4	Внешность 3	Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 3, Драка 2, Запугивание 2, Хитрость 2, Экспрессия 3.

Навыки: Лидерство 4, Скрытность 3, Стрельба 2, Фехтование 4.

Знания: Быт 4, Законы 4, Оккультизм 5, Языки 3.

Преимущества: У Антонио есть такие вампирические способности как теле- и пирокинетическая Тавматургия (по три точки в Пути привлечения огней и Пути движения разума), два дополнительных успеха на бросках Силы и поглощения (Могущество и Стойкость) и воздействие на мысли сродни Разуму 4 (Доминирование). Также он пользуется полученной от демонов Тёмной тавматургией (см. приложение). Антонио знает Путь призыва (3 уровня), Путь похоти и боли (3 уровня) и Путь огней преисподней (2 уровня).

Дополнения: Морок 5, Ресурсы 6, Союзники 3.

Сила воли: 9.

Прошлое. Сир Дерлета входил в свиту первого жильдэна, самого барона де Рэ. Линия крови Антонио всегда поддерживала тесные отношения с нефандусами-инферналистами, а он сам завлёк в адские легионы множество ценных сотрудников из среды развращённых нуворишей.

Дерлет высокомерен и кичлив. Вопреки клановому стереотипу, он не слишком-то избирателен в словах и поступках. Антонио не откажет себе в удовольствии бесцеремонно влиять на рынки Европейского экономического сообщества. Он обожает выполнять грязную работёнку своими руками и не посылает прихвостней, если сам может с ней справиться.

Внешний вид. Молодой выходец из средиземноморского региона с правильными чертами лица и щегольскими костюмами. Лёгкий испанский акцент придаёт его ругательствам оттенок экзотики.

Советы по отыгрышу. С самодовольной усмешкой встречайте любую деятельность игроков. У вас многовековой опыт и такое познание власти и зла, о котором они могут только мечтать.

Святилище. Антонио держит несколько убежищ в Европе, в Нью-Йорке и в Лос-Анджелесе. Чаще всего это уединённые особняки или комфортабельные номера люкс в самых изысканных отелях.

Чудовище: Пожиратель внутренностей

Атрибуты: Сила 8, Ловкость 4, Выносливость 6, Восприятие 2.

Таланты: Бдительность 2, Драка 5, Уклонение 3.

Навыки: Выживание 2, Скрытность 3.

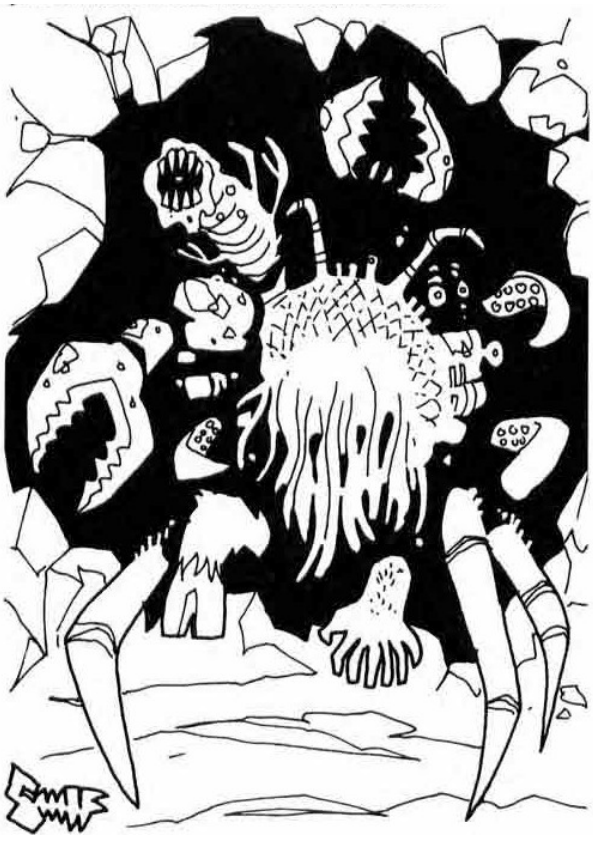
Преимущества: Пожиратель не владеет Магией, но его способ питания подобен Эффекту Связей 4 «Билокация», а хватка его щупалец может вызывать «Увядание жизни» (Энтропия 4). В таком случае считается, что у него Арете 4.

Против огня набор костей на поглощение Пожирателя сокращается вдвое.

Сила воли: 4.

Прошлое. Это удивительное и опасное чудовище (предположительно родственное зигг'раугглурам) убило призвавшего его шайтана и теперь свободно бродит по земле. Интеллект Пожирателя находится в зачаточном состоянии, но им можно управлять с помощью встречного броска Разума 2 против Силы воли — если только он не слишком голоден.

Внешний вид. Несимметричный пучок (около четырёх футов в диаметре) конечностей, среди которых можно найти когти, клешни, ноги, лапы, муравьиные антенны, глазные стебельки, щупальца с присосками и стрекала. Рот расположен на коротком толстом отростке, который может вытягиваться в четвёртое измерение. Схватив жертву (а также приблизившись к неподвижной или застигнутой врасплох), Пожиратель изнутри высасывает ещё живые органы, при этом снаружи никаких следов не остаётся. Это позволяет чудовищу игнорировать любой тип брони и даже препятствия (например, стены), если цель находится на расстоянии до двух-трёх футов.



Пожиратель боится света и тепла. Он прячется в прохладных подвалах и морозилках заброшенных ресторанов. Бродяги — его излюбленная дичь. Один из конструктов Прогениторов узнал о существовании Пожирателя, но скрыл эту новость от остальных. Он хочет завладеть чудовищем единолично.

Советы по отыгрышу. Никаких. Приятного аппетита!

Пешка: Сеймур Гласс

Натура: Мечтатель.

Маска: Конформист.

Эссенция: Исканий.

Конвенция: Варавва Космоинженеров.

Атрибуты:			
Сила 1	Обаяние 2	Восприятие 5
Ловкость 4	Манипулирование 3	Интеллект 4

Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 3

Таланты: Хитрость 3, Шестое чувство 2.
Навыки: Взрывчатка 2, Вождение 3, Исследования 3, Стрельба 1.
Знания: Компьютер 4, Космология 3, Наука 4.
Дополнения: Аватар 1, Союзники 3, Талисман 2.
Сферы: Связи 2, Силы 2, Энтропия 1.
Сила воли: 3.
Арете: 2.
Квинтэссенция: 1.
Парадокс: 1.

Прошлое. В детстве Сеймур любил разглядывать звёздное небо. В юности пробуждение и вступление в ряды Космоинженеров наконец-то позволили ему проникнуть в загадки небес. Одной ночью Сеймур навёл приборы на отдалённую ничем не примечательную звезду, и она обратилась к учёному со словами, от которых внутренности у него сжались в комок. Она пообещала раскрыть такие тайны, о которых его коллеги не смели и мечтать, и назвала свою цену.

Теперь он шпионит за товарищами-инженерами, разносит сплетни и занимается мелким вредительством. С помощью патологического трудолюбия он добивается повышения и перевода на одну из исследовательских станций или военных спутников внешнего кольца. Сеймур замыслил вернуться оттуда кое с чем, даже если это приведёт к его собственной кончине. Тело может погибнуть, но звезда заверила его, что разум продолжит жить, познавать и совершенствоваться.

Внешний вид. Коротенький, пухленький белый мужчина почти сорока лет с округлыми плечами, редеющими волосами и толстыми очочками. Непримечательность Сеймура — главное его достоинство. Никто и не подумает, что он проворачивает такие делишки.

Советы по отыгрышу. Соглашайтесь со всем, что бы вам ни сказали. До тех пор, пока с небес не придёт новое распоряжение…

Святилище. Сеймур владеет скромной хижиной в горах, подальше от света городов. Там он погружается в Глубокую Умбру с помощью своего талисмана — древнего телескопа. Телескоп разговаривает с ним по ночам и иногда поёт ему колыбельные.

Варавва: Джоди Блейк

Маска: Бонвиван.
Натура: Директор.
Эссенция: Исканий.
Традиция: Варавва неизвестной Традиции.

Атрибуты:		
Сила 2	Обаяние 4	Восприятие 2
Ловкость 3	Манипулирование 5	Интеллект 3
Выносливость 2	Внешность 4	Сообразительность 3

Таланты: Актёрство 4, Атлетика 2, Бдительность 2, Драка 2, Знание улиц 3, Соблазнение 5, Уклонение 2, Хитрость 4, Чувство лжи 2, Шестое чувство 4.

Навыки: Вождение 2, Выживание 2, Выступление 3, Высокие ритуалы 1, Медитация 2, Пытки 4, Скрытность 2, Стиль 4, Танец 3, Уговоры 3, Чревовещание 3, Этикет 4.

Знания: Быт 4, Бюрократия 3, Загадки 4, Знание (сородичей 2, Технократии 2, Традиций 3, Вирма 1), Знахарство 3, История 2, Компьютеры 1, Медицина 3, Оккультизм 4, Расследование 4, Теология 2, Языки (французский, латынь, английский, испанский, кантонский, драконий, пиктский) 5.

Дополнения: Аватар 4, Морок 3, Наитие 3, Ресурсы 5, Союзники 4.

Сферы: Жизнь 5, Материя 2, Начало 3, Разум 3, Силы 2, Энтропия 2.

Сила воли: 7.

Арете: 6.

Квинтэссенция: 14.

Парадокс: 4.

Прошлое. Прошлое Джоди в лучшем случае можно назвать туманным. Она несколько раз называла себя виддерсланте, но чаще всего она представляется вараввой. В зависимости от версии она отреклась от Культа экстаза, Ордена Гермеса, Небесного хора, Вербена, Братства Акаши и даже Нового мирового порядка. Судя по навыкам и колдовским умениям, можно предположить влияние Вербена или Хора, но истина остаётся неизвестной.

Джоди выдаёт себя за молоденькую девушку, но на самом деле почти достигла шестисот лет. Она искусна в Магии, но её конёк — умения смертных, на изучение которых ушли десятки жизней. По слухам, ритуалы долголетия, которые практикует Джоди, основываются на человеческих жертвоприношениях, питье крови и подробнейших договорах с демонами. Нефанди не склонны доверять ей: волшебница пользуется репутацией заправского лгуна. Но её верность потусторонним хозяевам не вызывает сомнений. Джоди — «вербовщик», который ведёт других отступников в адское пекло.

Падшая волшебница заботится только о земном и не ставит себе более высокой (или низкой) цели, чем исполнение господской воли и собственных желаний. Некоторые не считают Джоди серьёзным соперником, но тот, кто сошёлся с ней, вскоре понимает, что волшебницу нельзя сбрасывать со счетов. По меньшей мере сорок магов стали её добычей, а уж сколько влиятельных спящих находится в её распоряжении — так об этом не скажет никто. Даже вампиры не избежали её чар: несколько вампирских князей будто бы задолжали ей пару услуг.

Волшебница не любит открытых столкновений. Она предпочитает Магии своё обаяние и острый ум. Когда необходимо, Джоди превращается в подходящее существо: тигра, когда нужна скорость; орла, чтобы летать; быка, если нужна физическая сила. Острый ум делает её страшным поединщиком, который вынуждает противника использовать очень вульгарную магию.

Внешний вид. Редко когда она принимает один и тот же облик дважды. Джоди выдавала себя за симпатичного тридцатипятилетнего мужчину; очаровательную девушку, входящую в пору материнства; упакованную в кожу соблазнительницу с волосами цвета воронова крыла; опытную и элегантную женщину пятидесяти лет и даже семилетнего мальчика. Она меняет внешность тогда и так, как считает нужным, но всегда сохраняет физическую привлекательность.

Советы по отыгрышу. Жизнь — слишком большое удовольствие, чтобы делиться им со смертными. Идеалы не стоят и гроша. Вам не встречались люди, которые держались бы своих принципов до конца. Неутолимое любопытство не мешает вам исполнять обязанности.

Вы давно пережили свой срок. Послужите «вкладчикам» хорошо — и этот праздник будет продолжаться вечно. Долгая жизнь научила вас, что такое быть бедным и бессильным, — вы не вернётесь к этому ни за что. Прежде всего вы манипулятор, который становится всем для всех. Вы не любите многолюдные толпы, но можете перебороть эту неприязнь, если потребуется. Кое-кто считает вас чересчур темпераментной, но это тоже маска. Настоящие эмоции остаются хорошо скрытыми, по крайней мере, вы в этом уверены.

Адсинистрат: Герр Флакс[6]

(он же Рекс, Макс, Мордред, Грэйвольф, Марк и многие другие)

Эссенция: Изначальности.

Натура: Фрик.

Маска: Бонвиван.

Традиция: нефандус виддерсланте.

Атрибуты:	Сила 4	Обаяние 5	Восприятие 3
	Ловкость 4	Манипулирование 2	Интеллект 3
	Выносливость 5	Внешность 3	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 2, Драка 3, Запугивание 3, Знание улиц 4, Пьянство 4, Соблазнение 4, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 2, Выживание 3, Лидерство 2, Танец 3, Этикет 3.

Знания: Быт 3, Знание (сородичей 3, Вирма 2), Космология 4, Медицина 2, Оккультизм 5, Языки 3.

Дополнения: Аватар 2, Морок 4, Святилище 2, Союзники 3, Судьба 2.

Сферы: Жизнь 3, Начало 3, Разум 2, Связи 4, клипотическая Энтропия 2.

Сила воли: 5.

Арете: 5.

Квинтэссенция: 10.

[6]Буквально «Господин Лён».

Парадокс: 5.

Прошлое. Флакс утверждает, что пробудился на Вудстоке. Брехня — он намного старше. Тем не менее, он везде поддерживает образ «своего в доску». Герр Флакс (известный под многими именами) обожает молодёжные субкультуры, в особенности гранж и дэт-металл, а также тусовки реконструкторов и ролевиков. Ему довелось поработать на «Блэк дог геймс», но даже там не смогли стерпеть его повадок.

Испорченный от рождения (состоявшегося в сельской части Айовы в 1936 г.) Флакс работал на эксцентричного миллионера, чьё богатство было получено от демонов. Один из знакомых старика, нефандус по имени Байрон, разглядел древний Аватар Флакса и пробудил его, попутно повредив рассудок юноши. Несмотря на природные дарования, Обновлённый Флакс влачил довольно унылое существование, пока в конце шестидесятых не натолкнулся на чикагских рейверов. Здесь, среди бунтарей-рокеров, он и нашёл своё призвание. С тех пор он метался от группы к группе, пробуя все виды наркотиков, бунтарства и дешёвого секса.

Чаще всего Флакс выдаёт себя за демона или рок-звезду (иногда за обоих одновременно). Как только внимание слушателей завоёвано, Флакс превращает их в секту и попутно стравливает друг с другом. Пока всё идёт по плану, нефандус подталкивает сектантов ко всё большим и большим злодеяниям. Когда «семья» распадается, он наслаждается их ненавистью и отчаянием. Обычно (к превеликому удовольствию нефанди) всё заканчивается самоубийством или взаимоистреблением его «друзей». Флакс не претендует на многое, зато его эффективность никто не ставит под сомнение. Недавно он создал ещё один культ — Троицу Чёрного камня (см. главу 4).

Внешний вид. Флакс меняет внешность в зависимости от предпочтений выбранной тусовки: от украшенного ирокезом панка до экзальтированного нео-язычника. В излюбленном обличье он может похвастаться падающими на плечи рыжими кудрями, небесно-голубыми глазами, шкиперской бородкой и марафонским телосложением. Флакс более чем шести футов ростом и носит тренчкоты, дублеты, рваные джинсы и футболки с изображениями малоизвестных групп. Как бы он ни выглядел, Флакс постоянно плоско каламбурит и над всем посмеивается.

Советы по отыгрышу. Какое веселье! Какое удовольствие! Какие кретины вокруг! Так можно развлекаться хоть сотню лет. Окружающая горечь и отчуждение уже почти что наркотик, но восхитительные фантазии, в которые себя впутывают ваши

«семьи», служит таким пьянящим контрастом к вашей собственной бледной юности. Да, да и ещё раз да!

Вы зовёте себя Джеймсом Бондом контр-культуры. Не упускайте возможности сострить или подцепить красотку. Побольше понтов, чтобы заморочить им голову. С помощью Связей возникайте как гром среди ясного неба. Ваша паства настолько обдолбана, что вам сойдёт с рук то, о чём другие маги и мечтать не могут.

Прелат: Якуб аль-Иблиси

(он же Джейкоб Иблисит и Джек Блисс)

Натура: Интриган.

Маска: Фанатик.

Эссенция: Динамики.

Традиция: Иблисит.

Атрибуты:	Сила 3	Обаяние 5	Восприятие 4
	Ловкость 4	Манипулирование 5	Интеллект 3
	Выносливость 3	Внешность 0	Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 2, Запугивание 4, Интриги 3, Уклонение 2, Хитрость 3, Шестое чувство 4.

Навыки: Вождение 1, Высокие ритуалы 3, Исследования 2, Лидерство 3, Медитация 2, Стрельба 1, Техника 2.

Знания: Быт 3, Загадки 2, Знания (гару 2, сородичей 1, Технократии 1, Традиций 2, Вирма 3), Космология 4, Оккультизм 4, Политика часовен (нефанди) 3, Языки 3.

Дополнения: Аватар 2, Ресурсы 3, Союзники 3, Узел 3, Часовня 2.

Сферы: Дух 2, Жизнь 3, Начало 4, Разум 4, Связи 3, клипотическая Энтропия 5.

Сила воли: 7.

Арете: 6.

Квинтэссенция: 10.

Парадокс: 5.

Прошлое. Якуб был великим извратителем, прозванным Adsinistratus Primus, но вместо того, чтобы стать могущественным жильдэном, он погряз в закулисных интригах Лабиринта. Возможно, аль-Иблиси потерял доверие окружающих нефанди из-за принадлежности к иблиситам. Возможно, его амбиции и вера в свои силы оказались подорваны гротескными язвами Парадокса. А может быть, всё это связано с тем необъяснимым стечением обстоятельств, благодаря которому Якуб умудрился убедить трёх разных Владык, что исключительными правами на его вечную неделимую душу обладает каждый из них.

Внешний вид. Якуб носит закрывающий лицо тюрбан и плотные балахоны, но всё равно не может полностью скрыть вызванные Парадоксом уродства: его левый глаз ядовито-зелёный, а правый — закрашен серым; на правой руке у него три пальца, а на левой — семь. Под тюрбаном и балахонами Якуб прячет третий глаз чёрного цвета с несколькими отделами, раздвоенный язык двенадцати футов длиной, куриные ноги и целый набор новообразований, среди которых можно найти рты, глаза, волосы, звериные и фантастические конечности, бесполезные из-за деформаций, и полностью сформировавшуюся морду сома с внутренней части левого бедра, которая недавно начала нашёптывать полуразборчивые слова. Редко и на непродолжительное время Якуб может вернуть облик своей молодости и стать прекрасным персидским юношей.

Советы по отыгрышу. Вы агент глубокого внедрения, который не может вспомнить, на чьей же он стороне. Общаясь с персонажами игроков, постарайтесь убедить их в своей готовности предать нефанди. Если они не верят, докажите им это в такой самоубийственной манере, что они почувствуют себя виноватыми. Если глупцы поверят, ведите их навстречу судьбе!

Святилище. Якуб владеет квартирой в батинитском стиле, которая связана с его Лабиринтом и несколькими тайными убежищами по всему миру, благодаря которым он поддерживает вызванную Парадоксом диету из раковых опухолей и абортированных на поздних сроках младенцев.

Владыки тьмы

Cross cutting thunder charge
Blade of destruction
Flame throwing hurricane
Destroys the cage
(Judas Priest, “All Guns Blazing”)

Демоны

Множество демонов, в том числе бес извращения Нишама, а также их особые отношения с нефанди описаны в главе 4.

Аль-Асвад, Чёрный человек

Древний нефандус

Натура: Авангардист.

Маска: Критик.

Эссенция: Изначальности.

Атрибуты:	Сила 4	Обаяние 8	Восприятие 5
	Ловкость 5	Манипулирование 5	Интеллект 6
	Выносливость 7	Внешность 4	Сообразительность 4

Таланты: Драка 4, Запугивание 9, Интуиция 5, Шестое чувство 7, Экспрессия 6.

Навыки: Лидерство 9, Скрытность 6, Фехтование 7, Хитрость 8, Этикет 3.

Знания: Быт 5, Загадки 8, Космология 9, Оккультизм 10.

Дополнения: Аватар 9, Морок 7, Наитие 5, Судьба 8.

Сферы: Дух 5, Время 5, Жизнь 4, Материя 4, Начало 4, Разум 4, Связи 4, Силы 5, Энтропия 6.

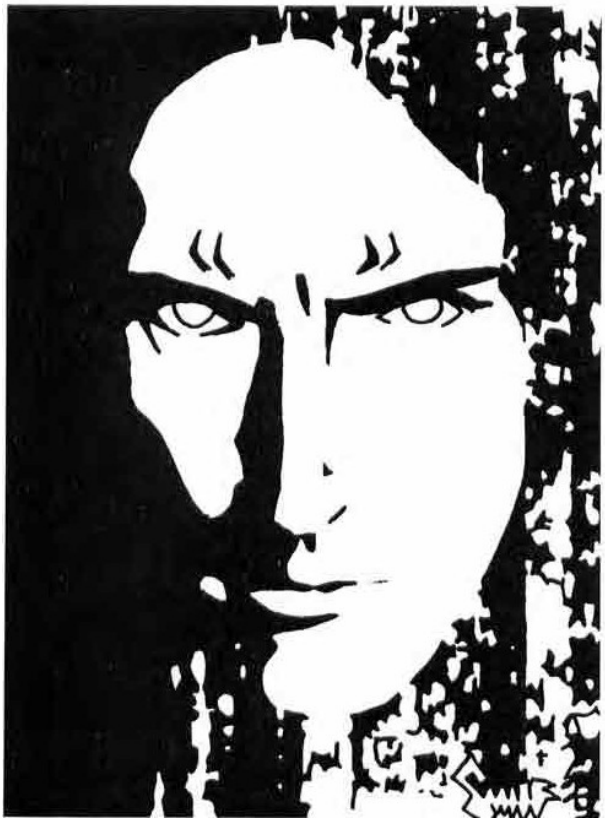
Сила воли: 10.

Арете: 9.

Квинтэссенция: 10.

Парадокс: 10.

Прошлое. Аль-Асвад считается первым нефандусом и первым, кто сошёл в Клипот Энтропии (поэтому анти-оракулы асвадимы названы в его честь). В фольклоре он известен под именем «чёрного человека» и возглавляет сатанинские церемонии, шабаши ведьм и подобные мероприятия. В этом амплуа Аль-Асвад носит огромный фолиант, куда записаны имена всех, кто продал душу дьяволу. Он поддерживает тесные отношения со всеми Лабиринтами и зорко следит за деятельностью жильдэнов. Иногда он спускается на землю в качестве адсинистрата; говорят, что тогда беды следуют за ним по пятам.



Внешний вид. Высокий сухопарый мужчина средних лет с чёрной как смоль кожей и отдалённо египетскими чертами. Аль-Асвад время от времени может принимать и другой облик — чёрного шакала, кота с бездонными глазами, стервятника-альбиноса и изменчивого существа, чей вид сводит зрителей с ума (бросок Силы воли по сложности 9 или восьмой уровень безмолвия (в случае мага), безумие (в случае вампира или оборотня) или буйное помешательство (в случае спящего)).

Советы по отыгрышу. Отстранённый и вековечный, вы с самого начала готовили мир к приходу истинных владык.

Отдельные смертные могут привлечь ваше внимание, но доверия не заслужить никому (хотя некоторые могут быть уверены в обратном).

Святилище. В Клипоте Энтропии Аль-Асвад обитает в Тёмном соборе Узхуврата. Псевдоготические руины невероятных размеров возвышаются над Чёрной ямой непостижимой мерзости, бесконечной пропастью, которая как-то связана с Бездной (см. книгу «Умбра: бархатная тень» из «Апокалипсиса»).

Малик Арджак, Господин беспорядков

Инкарна-мельин

Прошлое. Власть над беспорядками делает Малика одним из самых занятых среди всё более утопающих в работе инкарн-мельинов. Арджак отвечает за уличные беспорядки, кабацкие драки, войны банд, детские потасовки, наиболее бессмысленные ужасы войны и выплеск агрессии на спортивных мероприятиях и рок-концертах.

Арджак может оказаться в любом месте Умбры, стоит ему только захотеть. Под его командованием находятся многие легионы губителей.

Внешний вид. Арджак похож на викинга-берсерка, из широкой груди которого растёт куча рук. В каждой руке зажато по некоторому импровизированному оружию — цепи, бильярдному кию, штакетнику, гвоздодёру, сковороде, лопате, столовому ножу, мотыге, киянке, садовому инвентарю, ножке от стола, палке и булыжнику. Его появление в Умбре сопровождает взрыв крови и кишок.

В силу богоподобных возможностей инкарн Арджака нельзя описать в терминах игровой механики. Этот злокозненный дух не может воплотиться на Земле (слава богам!). Тем не менее, время от времени он является в своих избранниках. Его аватары получают по пять точек в Способностях Драки и Фехтования и не испытывают штрафов от ран, пока не упадут замертво. Персонажам, повстречавшим Малика в Умбре, рекомендуется бежать без оглядки.

Советы по отыгрышу. Вы ни за что не упустите возможности устроить бессмысленное кровопролитие, но способны и на более изысканные удовольствия вроде старый игры «а вот и не подерётесь» («Знаешь, как он только что тебя назвал? И ты спустишь такое с рук? На твоём месте я бы ему всю морду расквасил!»).

Святилище. Княжество Арджака в Малфеасе представляет собой разгромленные толпой улицы: битое стекло, горящие машины, заваленный трупами асфальт

и заполненные кровью водостоки.

Аадшлагга, Личинка из Ямы на краю миров

Потусторонняя тварь

[Указанные характеристики относятся всего лишь к воплотившейся Аадшлагге, чей истинный облик слишком трансцендентен, чтобы встретиться непосредственно.]

Эссенция: Изначальности.

Натура: Фанатик.

Маска: Фанатик.

Атрибуты:	Сила 9	Обаяние 0	Восприятие 3
	Ловкость 1	Манипулирование 4	Интеллект 2
	Выносливость 10	Внешность 0	Сообразительность 1

Таланты: Драка 4, Запугивание 6, Интуиция 3.

Навыки: Выживание 8.

Знания: Загадки 2, Космология 2.

Дополнения: Аватар 6, Наитие 7.

Преимущества: Воплощённая Аадшлагга воспринимает все слои реальности одновременно (подобно Эффекту 1 уровня всех девяти Сфер); Перемещение сквозь пространство; по желанию проникает в чужие сны (Разум 3) и исцеляет себя (Жизнь 3). Для активации этих Эффектов считается, что Арете твари равно 4.

Сила воли: 4.

Уровни здоровья: ОК, ОК, ОК, ОК, ОК, ОК, –1, –1, –2, –3, –5, –5, скоксовалась.

Прошлое. Когда Чистые только начинали плести Гобелен Теллуриана, они были подобны детям, играющим с неоформленным бытием и сплетающим нити Начала в узлы противоположностей: свет и тьма, порядок и хаос, время и пространство. Некоторые пары противоположностей были столь остры, что замкнулись сами на себя, образовав бесконечно горячие и плотные миры, которые присосались к полотну реальности и тянут выбившиеся пряди квинтэссенции.

Когда узор миров Геи был завершён и мириады её красот — Сфер, земель и жизней — покрыли центр Гобелена, неудачные эксперименты миров-узлов сгрудились по краям бытия, вцепившись в жалкие ошмётки пространства и времени. Но даже в таких подавляюще крошечных мирках укоренилась разумная жизнь (некоторые нефанди считают, что это были первые Чистые, которые застряли там и сошли с ума,

пытаясь распутать ворох своих ошибок), и чёрные глаза открылись по пробуждению и обратились на далёкие и красочные миры Геи.

Внешний вид. Чаще всего Аадшлаггу можно встретить во сне. Там она предстаёт в облике жабьей морды, высунутой из ямы или тёмного прохода, которая уговаривает спящего провести омерзительный изматывающий ритуал, чтобы открыть проход в пограничный мир Аадшлагги и позволить её выделениям попасть на Землю. Выделения появляются в виде невероятно тяжёлой капельки раскалённой до бела лавы, которая прожигает в земной коре дыру и устремляется к центру планеты.

Но если выделения Аадшлагги упадут поблизости от Узла или иного богатого источника квинтэссенции, они остынут, разбухнут и выкристаллизуются в живое воплощение Владыки тьмы — студенистую металлическую амёбу, которая может выдвигать стебельки глаз как у слизня, конечности и безглазую жабью морду в капюшоне. Инкарнация быстро высасывает небольшой Узел досуха и уходит в землю в виде магмы. Аватары, которые оказались возле крупного Узла, часто встают на стражу твердыни, из которой может вырасти могущественный Лабиринт.

Советы по отыгрышу. Чтобы наполнить жизнью красочные миры, вас лишили самого воздуха. Но вы научились обращаться к их жителям через подсознание с предложением могущества, которое можно получить только в вашем преисполненном Силами мире. Получив приглашение, вы вкладываете в центр мира свою сверхмассивную плоть, увеличивая его «плотность» и стягивая Гобелен, пока не сможете напрячь свои супергравитационные мускулы и проглотить Теллуриан целиком.

Святилище. С появлением орбитальных телескопов Космоинженеры смогли локализовать мир-узел Аадшлагги в Глубокой Умбре. Радиоастрономические данные о NGS-989Z/9N, очень далёкой и очень массивной нейтронной звезде, ясно показывают аморфный но цельный объект, распластавшийся по поверхности звезды и периодически перекрывающий её радиографическое излучение.

Талисманы

• • • Шепчущий камень

Арете 3, квинтэссенция 15.

Этот злокозненный талисман, напоминающий небольшой камень, ракушку или кристалл, нередко получают в качестве подарка. Некоторое время камень сохраняет молчание, а затем начинает телепатически «нашёптывать» тому, на кого был настроен, разные вещи, которые разжигают сомнения и опасения. Камень не остановится, пока его не уберут, либо пока цель не уйдёт, сойдёт сума или скончается.

Шёпот создан Эффектом Разума 3, который читает мысли цели и подстраивается под них. Для подпитки всего этого используется Эффект Начала 2, который тратит единицу квинтэссенции в день. Когда запасы истощатся, камень замолкнет. Но большинство людей столько не протянет. Эффект уместный.

• • • • Хлыст сладострастия

Арете 6, квинтэссенция 20.

Этот могущественный, пусть и небольшой талисман был подарен Герру Флаксу суккубом Лукрецией в ответ на некоторую сатанинскую услугу. Флакс редко им поль-

зуется, но на всякий случай хранит под рукой.

Хлыст наносит Сила + 1 повреждений по сложности 7 и может цеплять предметы или схватывать врагов (или любовников…) по сложности 8. Талисман обладает следующими силами:

Разум 1. Тот, кто держит хлыст за рукоять, преисполняется самоуверенности и чувства превосходства. Эффект уместный.

Разум 2. Чёрт, а это приятно! Удар хлыста приносит яркое удовольствие, что не исключает ран и боли. Если несколько раз отстегать одного и того же человека, он в конце концов поймёт две вещи. Во-первых, боль — это приятно и, во-вторых, причинять боль — отличное развлечение. Идеи укореняются в голове на время действия Эффекта, но им можно сопротивляться Силой воли. Эффект уместный.

Энтропия 3. Удар хлыста может рассечь твёрдый материал (урон как от Эффекта «Разрушить материю»). Эффект вульгарный.

Энтропия 4. Если во время удара произнести определённые слова на драконьем языке, нанесённая хлыстом рана вскоре воспаляется, и без магического лечения зараза расползётся по всему телу. Помимо обычного урона жертва теряет один уровень здоровья в день, пока не вылечится. Три успеха на броске атаки могут обездвижить любую конечность цели по выбору нападающего на два хода. Эффект очень вульгарен.

Советы рассказчику

Нефанди загадочны, соблазнительны и извращены до кончиков ногтей. Рассказчику лучше отказаться от шаблонного подхода в духе «Бу! Я злой чернокнижник». Отдельные нефандусы полностью оправдывают худшие стереотипы, но большинство вынуждено действовать хитрее. Извращение, о котором они пекутся, произрастает из распрей, сомнений, алчности, жестокости и ненависти — в общем, из худших проявлений человеческой души. По сравнению с разжиганием флеймовых войн в Сети или развращением подверженного гордыне администратора Прогениторов, обман детишек — развлечение для новичков.

Для магов падшие должны оставаться далёким и загадочным искусом. К тому, моменту, как на головы персонажей посыпятся неведомые ужасы, все нефандусы в хронике уже должны обзавестись репутацией, намного превосходящей их реальные возможности. Для создания элементов ужаса важнее всего неопределённость. Откажитесь от образов сумасшедшего культиста или злого жреца. Они слишком предсказуемы, чтобы действительно испугать. Чтобы разделаться с врагом, падшие пользуются введением в заблуждение, недоверчивостью, инсинуациями, запугиванием и соблазном властью. Зачем рисковать своей шкурой, когда можно разобраться с врагом его же руками?

Необузданные к'ллаша — исключение из этого правила и должны ужасать безграничными самодеструктивными наклонностями. В малых дозах маг, способный отдать буквально всё ради своих целей, может быть весьма и весьма пугающим. Но опять-таки, отряды безумных камикадзе наскучат довольно быстро. Оставьте возглас «банзай!» на самый крайний случай.

Излюбленные тактики нефандусов

• Преследование. Падший донимает жертву, отравляя её жизнь с помощью уместной Магии. Необычные звуки, странные образы на грани поля зрения, пакости и неприметные Эффекты Разума способны довести мага до паники, безмолвия или глубокой паранойи.

• Искушение. Наиболее прямой и при этом наиболее ненавязчивый способ извращения. Просто подойти к кому-нибудь, назваться нефандусом и предложить войти в число падших редко встречает согласие. Маги-хористы, волшебники герметической традиции и братья Акаши более уязвимы для этой тактики, так как им приходится подавлять многие тайные желания. Большинство же вербен и членов Культа экстаза страшно далеки от таких искусителей и почти никогда не поддаются на их уговоры.

• Распространение слухов. Очернив имя волшебника перед вышестоящими или подлив масла в огонь внутренних противоречий кабала, можно весьма успешно подрезать крылышки своему противнику. Такие слухи всегда распространяются «для твоего же блага» и почти всегда обходятся без применения Магии. Падший высекает искру, откидывается в кресле и хохочет…

• Нарушение сна. Радикальная версия преследования. Магическое вторжение в сон жертвы — любимый метод малфеанцев. С помощью неприятных образов и кошмаров нефанди не даёт врагу нормально поспать, доводя его до истощения, невроза или безмолвия.

• Беспорядочные атаки. Партизанские вылазки в исполнении кошмарных тварей держат врага в состоянии паранойи и истощают его силы для нанесения coup de grace. Шайтаны предпочитают именно такой подход, особенно в мирах Горизонта и Ближней Умбре, где Парадокс не так страшен. Беспорядочные атаки, как правило, ведутся руками союзников, если только нефанди не слишком туп или слишком силён.

• Внедрение с очернением. Хранители Войда из Драхус-Вахора овладела этой тактикой в совершенстве. Падшие (чаще всего вараввы) набиваются в друзья и помогают жертве, пока не заслужат полного доверия. Тогда нефанди начинают подтачивать её работу, репутацию и идеалы: маги выдают себя за неё, распускают о ней сплетни, либо раззадоривают её гордыню. Когда приходит время прозрения, жертва чаще всего оказывается в куда более незавидном положении, чем сами нефанди.

• Горькая правда. Чтобы посмотреть на эту тактику в действии, прочтите рассказ «Стервятники» в начале книги.

Выявление нефанди

У многих нефандусов есть та или иная отметина — порченная аура, неестественное родимое пятно, зловещий вид — которая хорошо видна тем, кто знает куда смотреть. Простейший способ отследить падшего — Эффект Разума 3 «Ментальная связь», но большинство из них может противодействовать этому Магией или силой воли. Львиную долю виддерсланте можно определить по извращённому Аватару. Для этого нужно бросить Восприятие + Шестое чувство против значения Силы воли или Морока падшего мага.

У техномагов часто встречаются приборы, которые реагируют на высокую концентрацию Энтропии (берегитесь, Эвтанатос!) или извращённый Аватар (Разум 3, Начало 2, Дух 1). Впрочем, если нефандус не войдёт в зону действия, вероятность его определения крайне невелика. Низкоранговые нефанди легко избегают обнаружения. Более могущественные же просто-таки притягивают беды и злых духов и настолько чужеродно выглядят, что это замечают даже спящие. Такие волшебники предпочитают негостеприимной Земле свои миры в Умбре.

Игра за нефанди

Падшие могущественны, загадочны и злы, поэтому рассказчику лучше не позволять игрокам делать своих персонажей нефандусами. Если игроки настаивают, напомните им, что падшие маги вызывают всеобщую ненависть и обречены на проклятие. Они редко доверяют даже друг другу. Почти никогда маги Традиций или Технократии не будут сотрудничать с нефанди даже краткосрочно и не примут их в свой кабал (не говоря уже о часовне). Не забывайте, что притягательность тьмы заключается в таинственности. Передача этой тайны в руки охочих до сверхспособностей игроков скажется на хронике не лучшим образом.

В силу того, что падшие маги обречены и анти-моральны по природе, возможности для их отыграша намного превосходят кровавую мясорубку в стиле «убей всех». По-своему, нефанди следуют по Пути ничуть не менее успешно, чем их визави. Если всё же играть за нефанди, исследуйте природу зла. Что толкает мага на столь ненавистный Путь? Какие принципы у него ещё остались? Как Возрождение подействовало на его личность? Может ли он по прежнему общаться со спящими? Если нет, как он с этим справляется? Пугают ли его собственные действия (и неизбежное проклятие), мучает ли его совесть? Нет? А должны бы…

Не давайте персонажам-нефанди безнаказанно убивать. За голову падших магов назначена внушительная награда, которую многие (в том числе их же союзники) не отказались бы получить. Хроника о нефанди, задумай вы её провести, скорее всего окажется неприятной, мерзкой, кровавой и непродолжительной игрой за парий. Впрочем, она может доставить нездоровое веселье. Хотите ли вы таких развлечений, остаётся исключительно на ваш вкус.

Самые распространённые Свойства нефандусов

У большинства падших высокие Физические и Социальные Атрибуты. Боевые навыки довольно распространены, а Хитрость, Запугивание, Загадки и Оккультизм почти что обязательны. Их конёк — Энтропия, за которой следуют Силы, Начало, Разум, Дух и Жизнь. Сильно развиты такие Дополнения как Аватар, Наставник, Фамильяр и Морок. Чаще всего встречаются Достоинства и Недостатки вроде Позорной тайны, Злого рока, Ночных кошмаров, Навязчивой идеи, Нетерпимости, Спутника, Странностей, Отголосков, Проклятия, Родовых отметин, Жертвы призрака и произвольного количества Связей.

SMIF

Глава 2. Парадокс

“Reality” is the only word in the language that should always be used in quotes.
(My Life with the Thrill Kill Kult, “Nervous Xians”)

Под конец жизни Витторио Леонарди, который принял посвящение в Орден разума с именем Брат Икар, предпринял последнюю попытку. Уж на этот раз всё сработает как надо, твердил он себе. Конструкция каркаса была доведена до совершенства; одноместное устройство, повторяющее абсолютно все движения птицы в полёте. Витторио был стар и немощен, но в данном случае малый вес его тела был только к лучшему. Необходимую силу ему даст украденное у Вербена зелье. Наставники из Ордена рекомендовали не допускать присутствия спящих. Когда-нибудь в будущем, но не сейчас.

Старик проревел вызов небу с одинокого утёса, возвышающегося над побережьем Адриатики. Прибой рокотал вдали под ногами, солнце замерло высоко над головой. Он сделал глубокий вдох и расправил искусственные крылья навстречу струям ветра.

Он шагнул в пустоту.

Падение закружило голову, заставило сжаться живот, но кристальная твёрдость мысли отогнала все страхи. Опытной рукой он развернул крылья, поймал воздушный поток и направил вес своего тела вперёд и вверх, оставляя позади скалы утёса и несясь на высоте целых двадцати футов над пенистыми валами, набегающими на каменистый берег.

Могучим взмахом дряхлых рук Витторио привёл в движение механические крылья и стал набирать высоту. Вскоре утёс остался далеко позади, быстро уменьшаясь в размерах по мере того, как он птицей взмывал на крыльях ветра. На горизонте показался корабль, который был слишком далеко, чтобы заметить его торжество над «законами природы».

И тут буквально на расстоянии вытянутой руки перед ним встало солнце. Зажмурив глаза от нестерпимого блеска, старик будто бы увидел на обратной стороне век отпечатавшееся изображение древнего морщинистого лица с длинными белыми волосами и бородой. Лица, не так уж и отличного от его собственного.

Лица, закрывшего собой всё небо, когда он вновь открыл глаза.

Под бородой, подобно лучам солнца, пронизывающим облака, простиралось светоносное тело в сияющих одеждах. И от этого тела к нему протянулась, чтобы преградить путь, невероятно длинная рука с непередаваемо огромной ладонью и предостерегающе выставленным указательным пальцем.

— ЕЩЁ НЕ ВРЕМЯ, ДИТЯ!

Море, небо и земля завертелись вокруг него; со всех сторон механизм издавал до боли знакомые звуки рвущихся кабелей и холстины, треск ломаемого дерева — звуки фиаско всей жизни.

И Икар падал.
И падал.
И продолжал падать следующие три или четыре сотни лет.

Что такое Парадокс

Простыми словами, Парадокс возникает при столкновении реальностей.

Вокруг Парадокса построено множество теорий, но общий принцип один: Магия по сути — это искусство заменять одну реальность другой. Если эти реальности отрицают одна другую, возникает Парадокс. Если одна реальность говорит, что люди могут летать, а другая — что нет, они сталкиваются друг с другом. Побеждает сильнейшая.

Незначительные противоречия вызывают небольшой Парадокс. Но чем больше различий между реальностями, тем его проявления сильнее. Сила мага заключается в воле и вере в собственную способность изменить реальность. Сомнения и нерешительность мага (провал) приводят к тому, что на него обрушиваются силы Парадокса. Но даже если сомнения отброшены, некоторых неприятностей не избежать.

Пузырёк

Расхожее сравнение реальности с водой гласит следующее: «Магия как пузырёк воздуха. Зародившись, он вытесняет немного воды. Большой пузырь вытесняет больше. Со временем он сожмётся, и вода вернётся назад. Иногда пузырёк лопается, и тогда — атас!»

Окружающая действительность — огромный водоём. Перекручивающая реальность динамика Истинной Магии возмущает этот водоём в той или иной степени. Мародёры также ворочают массами воды: просто у них есть глубоководный костюм, чтобы защититься от шторма.

Парадокс можно представить в виде волнений на воде. Иногда это просто рябь, иногда — огромные валы, готовые смести всё на своём пути. Даже если пузырёк устоит, нарастающие волны будут влиять на окружающую мага реальность и узор, становясь Парадоксом по отношению друг к другу. Такие язвы Парадокса остаются локальным сбоем, пока противоречие не разрешится. Иногда на это уходят месяцы и даже годы.

Так или иначе вода успокоится. Тот маг, который затронул меньший объём воды, останется в выигрыше.

Теории Парадокса и его происхождение

Субъективность первобытного человека столь удивительна, что самым первым предположением должно было бы быть выведение мифов из его душевной жизни. Познание природы сводится для него, по существу, к языку и внешним проявлениям бессознательных душевных процессов. Их бессознательность представляет собой причину того, что при объяснении мифов обращались к чему угодно, только не к душе. Недоступным пониманию было то, что душа содержит в себе все те образы, из которых ведут свое происхождение мифы, что наше бессознательное является действующим и претерпевающим действия субъектом, драму которого первобытный человек по аналогии обнаруживал в больших и малых природных процессах.

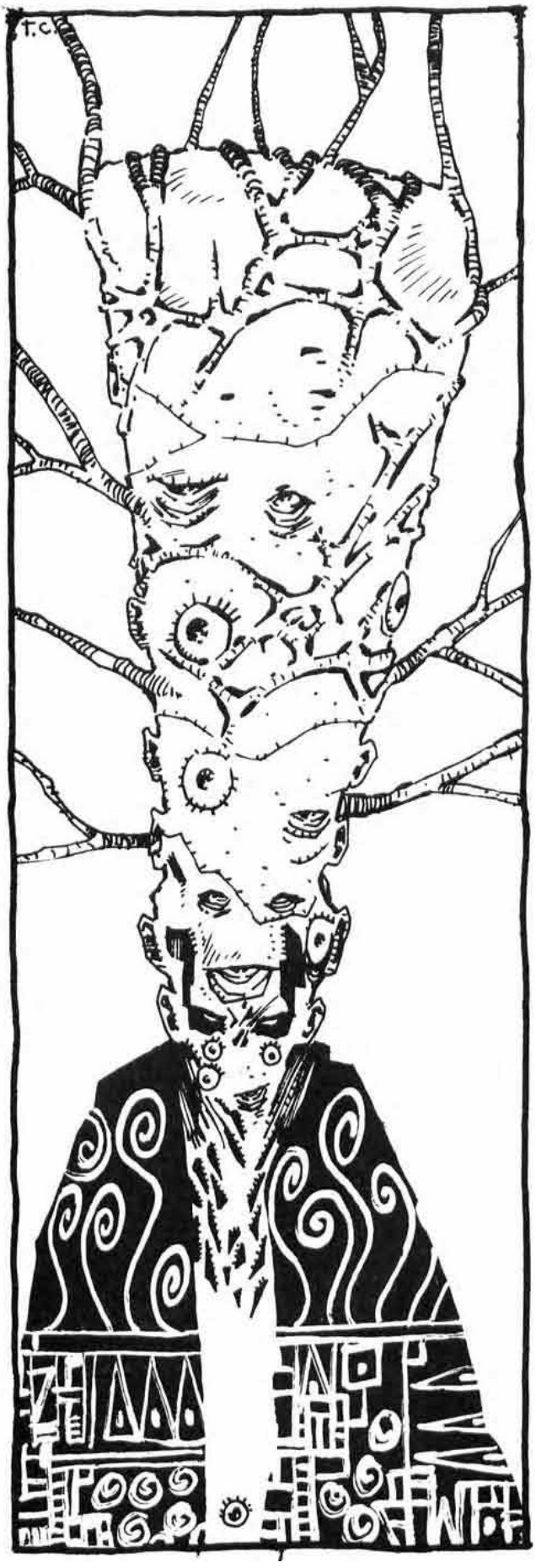
(Карл Юнг, «Об архетипах коллективного бессознательного»)

Сущность Парадокса до конца не понимают даже оракулы. Существует множество спекуляций касательно способа, которым Чистые сотворили мироздание из ничего. Некоторые полагают, что причиной Парадокса стали разногласия или даже войны среди Чистых, которые не могли договориться, какой должна стать реальность. В конечном итоге это привело к тому, что Чистые разделили себя на части и погрузили их в творение в качестве спящих Аватаров человечества. Согласно этому подходу, Парадокс был специально установлен, чтобы затруднить Восхождение, ибо «чем труднее путь, тем сладостнее его окончание». Другие идут ещё дальше, утверждая, что Парадокс был порождён Войдом в ответ на Чистую Магию Творения, но эта школы мысли оказалась связана с нефанди и поэтому её тезисы отметаются как лживые уловки падших.

Те немногие крупицы информации, которой можно доверять, содержатся в древнейших сказаниях Толкователей грёз. Когда мир был молод, повествуется в них, нити Гобелена были достаточно свободными, чтобы управлять ими почти безнаказанно. Гея только что запеклась на очаге (выражаясь словами сказаний) и не успела остыть до появления корочки, которая теперь зовётся статичной реальностью. Между материей и духом ещё не было Барьера, а жизнь была близка к своей Бархатной тени и знала о её бесчисленных возможностях.

В то время пробуждённые — целители, знахари, ведуны и шаманы — были теснее связаны с обществом людей. Первобытные маги редко брали в свои руки преходящую власть, но по факту были духовными лидерами и направляли коллективные представления своего племени, ведь это их видения формировали верования народа. Так маг определял веру своего народа, а та в свою очередь определяла мир, в котором они жили. Никто не делал различий между динамизмом Магии и стазисом реальности, а действия, которые сейчас считались бы динамической или вульгарной Магией, представлялись рутинной, хотя и зрелищной, частью работы шамана.

Так как в то время человечество было намного ближе к своей духовной природе, верования отдельных племён персонифицировались в духов-хранителей, которые должны были в том числе обеспечивать стабильность и внутреннюю непротиворечивость реальности и верований племени. Эта функция нечасто реализовывалась на деле, так как племена контактировали друг с другом достаточно редко. Взаимоотношения в основном сводились к войне, и тогда духи-хранители сражались в Умбре, а их подопечные — на Земле.



Отвердевание корочки: статичная реальность

Любое новаторство порождает демона.
(Дэйв Сим)

На заре аграрной революции магическая топография Земли представляла

собой то ещё зрелище: всё было поделено на отдельные регионы, в которых находились небольшие поселения с общими взглядами на реальность. Путешествие между ними требовало от пробуждённого глубокой самоподготовки. Магические практики, которые легко получались на одном склоне горы, на другом встречали яростное противодействие духов местного племени. Промежутки межу регионами были местом сильнейшего динамизма и почти безграничных возможностей. Считается, что первые мародёры обитали как раз в таких областях, либо изгнанные из племени, либо будучи сиротами, либо по собственному желанию.

С расцветом сельского хозяйства и закатом охоты и собирательства начала появляться известная нам статичная реальность. Жизнь пахаря требовала от мира куда большей стабильности и повторяемости, чем жизнь охотника. Старые духи-хранители были заменены или преобразованы в те, которые обеспечивали бы необходимые для сельского хозяйства циклы природы. Характерные для охотника качества стали предметом озабоченности пахаря.

Формированию статичной реальности содействовало и увеличение числа контактов и путешествий между различными регионами. Вследствие взаимообмена идеями, представления о природе действительности смешивались и сплавлялись, образуя общий взгляд на мироздание. Духи-хранители, которые некогда сражались друг с другом в межплеменных конфликтах, объединились для сохранения нового порядка, а мир стал подстраиваться в соответствии с более широкой идеей о том, *что должно быть*.

Когда новая реальность выровняла магическую топографию мира, отношения пробуждённых с общинами людей стали претерпевать резкие и необратимые, часто катастрофические изменения. Маг, находящийся в авангарде динамизма и на острие мирового прогресса, оказался лишним в обществе, которое требовало только, чтобы солнце вставало и садилось в отведённое время, а времена года сменяли друг друга в установленном порядке. Многие пробуждённые, конечно же, с удовольствием взяли на себя эти обязанности и ничуть не пожалели о сделанном выборе. Неслучайно, что большинство технократических Конвенций ведут преемство от тех магов, которые в эту эпоху остались в русле цивилизации.

Отказавшиеся встраиваться в неё вскоре столкнулись с новоявленной статичной реальностью. По мере распространения единого взгляда на вселенную, они всё отчётливее оказывались на обочине человеческой цивилизации; эта тенденция продолжается вплоть до наших дней. Человечеству стала не нужна динамическая пиротехника, теперь угрожающая размеренной жизни. Статичная или уместная магия по сути была неизвестна (за исключением вписавшихся в сельскохозяйственную цивилизацию прототехномагов), а новые убеждения людей требовали, чтобы любая угроза привычному образу жизни каралась как нарушение естественного порядка вещей. Как старые племенные духи защищали народ от чужаков, так и новые духи аграрной цивилизации встали на страже новодельного статичного мира. Так функции тотемов племени перешли к непостижимым проводникам статичной парадигмы.

Настоящее время

Этой теории придерживается значительное число историков Магии, но она мало что говорит о современном Парадоксе. Некоторые исследователи в опровержение данной версии указывают на мифическую эпоху, зато другие утверждают, что именно она иллюстрируют такой взгляд на историю лучше всего. По их словам, мифическая эпоха рождается, когда влияние той или иной Традиции на человеческое общество трансформирует верования или парадигму региона таким образом, что они становятся ближе к идеалу представителей Традиции. Если подавляющее большинство спящих включает определённый вид Магии в собственную картину мироустройства, Парадокс начинает считать его «дозволенным»; иными словами, такая Магия не вызывает заметных нарушений в структуре Гобелена и не требует ответных мер. Классический пример, конечно же, — мифическая эпоха Европы, в ходе которой Небесный хор и Орден Гермеса в некотором отношении смогли добиться господствующего положения. Благодаря Братству Акаши мифическая эпоха Азии просуществовала намного дольше, но всякий раз акашиты оставляли роль мироправителей и внешнее Восхождение ради внутреннего Восхождения путём мистицизма и созерцания.

Вне всякого сомнения, взлёту Технократии в эпоху Просвещения способствовала давняя интеграция в человеческую цивилизацию. Орден разума выяснил, что Парадокс подстраивается под ожидания масс спящих, и принялся убеждать их, что вселенная работает в соответствии с механистическими законами причины и след-

ствия — то есть, в соответствии с магическим подходом техномагов.

Вплоть до недавнего времени это техника, а не Магия подвергалась действию Парадокса. «Конечно же человек может летать, — отвечал среднестатистический человек, — если на то будет воля Бога или дьявола. А этот прибамбас тебя до добра не доведёт». Только благодаря сосредоточенной работе воли и десятилетиям «исследований» и «доказательств», летательные аппараты смогли подняться в воздух. Большая часть ранних образцов техники либо сбоила, либо вообще отказывалась работать.

Большинство магов согласно, что во вселенной всегда присутствует объективная компонента. Некоторые рамки были всегда. Можно спорить об их содержании, но пределы у мироздания есть. Во вселенских константах можно видеть сны непостижимых бессмертных созданий, которые старше человечества или вообще органической жизни. Эти бессмертные — Бог, Гея, целестины, Чистые, незыблемые законы физики и сотни иных имён — устанавливают природе границы, за которые она не может выходить. Веками маги спорили о форме Земли и вращении галактик. Приобрели эти вещи законченный вид только после того, как кто-то смог их зафиксировать, или такими они были задолго до появления первого человека? Кто ещё мог их установить? Это они установили земную парадигму, или мы? Насколько прочны её основания? Пресловутое «если дерево падает, когда его никто не слышит», и при этом всё указывает на то, что звук дерево действительно издаёт.

А по сему, Творение ещё не завершилось. Магия — это эволюция реальности, а маги служат её агентами-провокаторами. Бессмертные могли бы и сохранить вселенную в равновесии, но боги и законы природы славятся своим непостоянством. Но если бессмертные спятили, вселенная стала бесхозной.

Метафизика

Если мы спросим, постоянно ли положение электрона, придётся ответить «нет»; если мы спросим, меняется ли положение электрона со временем, придётся ответить «нет»; если мы спросим, покоится ли электрон,придётся ответить «нет»; если мы спросим, находится ли он в движении, придётся ответить «нет». Точно такие же ответы Будда давал на вопрос о посмертной участи человека.

(Роберт Оппенгеймер)

Исследовать Парадокс значит исследовать круги и циклы. Именно действия Технократии, к немалой её досаде, заложили в парадигмы спящих идею, что реальность — это не более чем функция сознания. Учёные-исследователи квантовой физики обнаружили, что мысли воздействуют на окружающий мир, и доказали это математическим расчётом и скрупулёзными экспериментами. Конвенции винят в «утечке» метафизической информации Сынов эфира, но сама идея намного старше.

Впервые и наиболее красноречиво она была высказана мудрецами древности,

чей опыт заложил фундамент Братства Акаши. Идея сохранилась в Учении Единства отколовшихся от акашитов Аль-и-Батин, кем, в свою очередь, якобы были написаны арабские тексты, которые легли в основу Традиции Сынов эфира. В ходе изучения квантовых процессов полностью или частично пробудились многие физики, подавляющее большинство которых стали аколитами и адептами Братства Акаши.

Метафизика Парадокса может быть как простой, так и сложной, смотря по желанию рассказчика. Например, Парадоксом можно просто-напросто держать беспредельничающих персонажей в узде, чтобы не терялась человеческая составляющая Мира тьмы. В «Маскараде» такую же функцию выполняет Маскарад, а в «Апокалипсисе» — Вуаль. Не стоит низводить персонажей до роли пассивного наблюдателя, но повседневная жизнь общества не должна страдать из-за постоянных столкновений с обширной сверхъестественной флорой и фауной. Мир тьмы виден только на контрасте с миром света, в котором проводят день смертные.

Потенциально лучший подход к Парадоксу — видеть в нём нечто вроде ньютоновской инерции, действующей во вселенной. «Всякое тело, которое всегда существовало определённым образом, продолжает удерживаться в этом состоянии, пока и поскольку оно не понуждается приложенными магическими силами изменить его», — гласит первый герметический закон движения. Всякое магическое действие рождает равное ему противодействие.

Этот подход к Парадоксу лучше всего проиллюстрировать историей Ничибы по прозвищу «Безоружный защитник». В молодости, чтобы изучить технику «пронзающего кулака», юноша пустился в странствия и дошёл до самого китайского Туркестана в Центральной Азии. Он хотел отыскать там легендарного отшельника Каз Бея, который служил монгольским полководцам, а потом удалился в уединение, чтобы практиковать эзотерическое боевое искусство в поисках Восхождения. Ничиба нашёл престарелого отшельника в усыпанной каменной крошкой пещере и начал упрашивать Бея, чтобы тот научил его «пронзающему кулаку». В ответ отшельник выкатил на площадку перед пещерой внушительный валун.

— Чтобы выучить «пронзающий кулак», — сказал Каз Бей, — ты должен уяснить, что мысль — это всё, — немощный на вид старик занёс руку и расколол булыжник с одного удара. Затем отшельник выкатил на то же место ещё один камень.

— Куда проник разум, может последовать и кулак. Видишь поверхность этого камня?

Ничиба согласно кивнул. Ручонка старика вновь прошла сквозь камень, и юношу как из душа окатило гранитной крошкой.

— Разум не должен останавливаться на поверхности камня, как это делают глаза, — перед пещерой появился ещё один булыжник. — Я направляю свою мысль не к поверхности камня. Я мысленно прохожу насквозь через его толщу. Я мысленно переношусь на его противоположную сторону! — старик опять занёс костлявую руку для удара.

Ему на беду, в этот раз камень подумал: «А вот и нет!»

Естественный порядок вещей не должен быть противоречивым. Магия же создаёт противоречия, выводит мир из равновесия, заменяет естественный порядок.

По счастью, ткань реальности сначала растягивается и только потом рвётся. Пока техномаги не выиграли войну Восхождения, у всех магов остаётся кое-какая свобода действий (а может, свобода останется и в случае победы Технократии: тотальный контроль — это иллюзия). Реальность растягивается, чтобы вместить сделанные магом изменения, а сила натяжения, которая образуется при этом, служит энергией Парадокса.

В конце концов ткань должна принять исходное положение. На маге, который был ответственен за растяжение реальности, это может сказаться физическими повреждениями в виде отдачи Парадокса или принципиально в виде язв Парадокса. Если реальность была растянута очень сильно, мага может зашвырнуть в один из миров Парадокса. В качестве примера взаимоотношения натяжения и отдачи Толкователи грёз часто используют образ натянутого лука.

Глубже понять метафизику Парадокса значит глубже понять метафизику самой Магии. Очевидно, что в центре обоих понятий находится представление о том, что личные убеждения формируют реальность. Применительно к Магии, реальность формируется волевым усилием, которое направляют убеждения. Впрочем, как это показывает история Ничибы, даже в самой простой ситуации волю проявляет больше одного человека.

Воля Творения

В первую очередь бытие определяется энергией квинтэссенции. Квинтэссенция — это рука, натягивающая тетиву, и сам лук изготовлен ей же. Она проистекает из источника всего сущего, который маги обычно называют Началом и который фигурирует в учении некоторых

Традиций под именем Единого (у Небесного хора) или Единства (у Аль-и-Батин), а также в верованиях спящих («Я есть Тот, кто Я есть», «Fiat Lux», «Дао порождает одно…», первопричина, большой взрыв или перводвигатель). Воля и желание Начала быть, существовать — вот что привело бытие из небытия.

Тогда Начало захотело познать Себя, и так появились Чистые. Неразделённое Начало распалось на отдельные аспекты бытия, и все они обладали той же чистой творческой энергией, которая их породила. Представления о Чистых ещё более разнообразны, чем о Начале, и даже маги одной Традиции редко сходятся во мнении о них (положения, которые принимаются почти всеми, приводятся в начале раздела о происхождении Парадокса выше). Однако основное содержание данного раздела посвящено природе Аватаров, осколков Начала, появившихся в ходе дальнейшего дробления Чистых.

Квинтэссенцию можно рассматривать в качестве наименьшего кирпичика, из которых состоит мироздание; точно так же можно сказать, что каждый аспект реальности — каждый камешек, дерево, букашка и зверь — в силу самого факта собственного существования обладает Аватаром, то есть той силой, которая обуславливает его бытие. Толкователи грёз утверждают, что это становится ясно как день в Пенумбре, где зачатки личности есть даже у камней и деревьев, чья воля в некоторой степени отражается на окружающем мире.

Здесь следует отметить, что хотя Аватар наделён безграничным творческим потенциалом Начала, его возможности ограничены существом, в котором он обитает. И не столько даже телесной оболочкой, сколько убеждениями о себе и мире, то есть парадигмой. Иначе говоря, камень не сдвинется с места и не расколется, если не поверит, что к нему приложили достаточную физическую силу.

«Грёзы» спящих Аватаров и «парадигмы» пробуждённых

> *На периферии сознания истина, в которую вы верите, является или становится истиной в пределах, определённых опытным путём. Эти пределы и есть те дальнейшие убеждения, которые нужно перешагнуть. На периферии сознания нет никаких пределов.*
> *(Джон Лилли. Пер. С. Сергеева)*

У всякой вещи есть спящий Аватар, которым определяется его статичное бытие и взаимоотношение со статичной реальностью в целом. Он пассивно стремится поддерживать сложившийся порядок и избегает свойственных пробуждённому Аватару целеполагания и волевого акта. Даже самые просвещённые люди зависят от окружения больше, чем могут его менять (по крайней мере, в рамках этой игры). Именно совокупное влияние таких пассивных осколков Начала формируют статичную реальность, а их стремление к равновесию и единообразию делает её непротиворечивой и целостной.

Спящий Аватар связан по рукам и ногам парадигмой своего носителя. Пробуждённый Аватар может использовать новую магическую парадигму носителя, чтобы распространить свою творческую энергию на окружающий мир. Для пробуждения Аватара требуется согласовать парадигму с творческим потенциалом осколка Начала. Маги из Ордена Гермеса иногда называют этот процесс нахождением «истинной» или «колдовской» воли и раньше использовали с этой целью ритуал познания и диалога со святым ангелом-хранителем. В Икхван-Тавид говорят о беседе между «я» и «Я». Будучи частью Начала, Аватар желает соединиться со своим источником. Это желание толкает мага на поиски Восхождения, и его новая парадигма складывается вокруг него (с оглядкой на полученное в Традиции или Конвенции обучение). Но и новая парадигма может так или иначе сдерживать Аватар. Этим отличается Магия Артелей и, особенно, насильственное Пробуждение, такое как становление сородичей и Возрождение нефанди.

Таким образом, Парадокс можно представить в виде противоборства горстки активных Аватаров и множества пассивных. Маг — сила динамизма, и поэтому подрывает застойную стабильность привычной действительности, переступая через коллективную парадигму. Но творческая энергия есть и у пассивных масс, которые могут сопротивляться, пусть и не вполне сознавая этого. Чтобы преодолеть сопротивление, маг должен замаскировать результат колдовства под возможное в парадигме спящих совпадение с помощью статичной или уместной Магии.

Но парадигмы меняются, меняется со временем и коллективная парадигма статичной реальности. Это обусловило взлёт Технократии и последующие усилия Традиций по распространению своих парадигм среди спящих. Итог подводит фраза, брошенная за шахматным столом между часовым Дуассета и муршидом Батини: «Величайшая ирония современной войны Восхождения состоит в том, что пешки оказались главнейшими фигурами». (Партия осталась незавершённой из-за падения Аль-и-Батин; покрытая пылью доска до сих пор стоит нетронутой в одном из альковов Дуассета.)

Технократическая парадигма

Сто лет назад парадокс, с точки зрения научного ума, означал ошибку, заблуждение. Но, исследуя такие явления, как природа света (электромагнетизм), квантовая механика и теория относительности, физическая наука на протяжении минувшего столетия постепенно доросла до понимания того, что на определенном уровне реальность поистине парадоксальна.

(д-р. Морган Скотт Пек, «Непроторенная дорога», пер. В. Трилиса)

Мнение, что Технократия не страдает от Парадокса или управляет им, — широко распространённое заблуждение. Ещё одно заблуждение состоит в том, что статичные

маги будто бы «умыкнули» реальность и держат её под колпаком. Истина намного сложнее.

Отношения Технократии с силами Парадокса действительно уникальны. Статичная реальность, которую оберегает Парадокс, явилась результатом распространения технократической парадигмы в современном массовом сознании. Объективное представление о реальности — что все законы природы неизменны и нерушимы, вступает в противоречие с центральной идеей динамизма, согласно которой творение продолжается и выступает во всё новых формах. Парадокс ограничивается рамками главенствующей в данной местности парадигмы. Технократическая философия распространила одну парадигму на весь мир.

С точки зрения большей части населения Земли, наука и техника могут творить чудеса. Поэтому техномагам проще творить естественную Магию. Впрочем, преимущество ограничивается тем, что спящие полагают возможным с научной точки зрения. Более того, этим ограничивается то, что сами маги считают возможным с научной точки зрения. Технократы не считают свои действия невозможными, а просто маловероятными. Значительная часть сил у них уходит на то, чтобы, во-первых, убедиться в своей научной правоте и, во-вторых, убедить массы, что это истина.

Разобравшись в ряде «законов природы» и убедив большую часть человечества, что кроме этих ограничений другой истины нет, Технократия на самом деле сузила горизонты возможного и ужесточила рамки реальности. В теории технократы могут свести мироздание к наименьшему общему кратному, если им

удастся навязать свои идеалы всему человечеству и вытолкнуть все «случайные элементы» за скобки. Такова цель Директивного графика или, иначе, Плана Технократии, согласно которому определяется успешность её действий. Однако цель далека от достижения. Технократическая парадигма по прежнему в новинку для большинства обитателей Земли, и всё ещё присутствует множество «случайных элементов» (вампиров, оборотней, демонов, других магов и т. д.). Отчего же тогда кажется, будто преимущество в войне Восхождения на стороне Технократии?

Оттого, что технократы всего лишь усилили существовавшие всегда ограничения. Их природа остаётся загадкой. Некоторые зовут их богами, небесной Триадой или просто законами природы. По большей части Технократия не выходит за рамки статичных правил.

Упрощать всегда проще, чем развивать. А раз Технократия пытается подвести вселенную под самые базовые её законы, то и от Парадокса им уходить легче. Но даже техномаги, бывает, заходят слишком далеко, и тогда Парадокс бьёт их безо всякого снисхождения.

Последствия отдачи

> ***Тяготение*** *сущ. — Свойство всех физических тел притягиваться друг к другу с силой, пропорциональной количеству материи, в них содержащемуся, которое можно определить по силе, с которой они притягиваются друг к другу. Вот яркий и поучительный пример того, как наука, доказав Б при помощи А, тут же приводит Б в качестве доказательства для А.*
> *(Амброз Бирс, «Словарь сатаны». Пер. Сергея Барсова)*
> *Измеряя окружность, начинайте с любой точки. Я исхожу из логики, столь же строгой, как логика Евклида.*
> *(Чарльз Форт, «Вулканы небес». Пер. Г. Соловьёвой)*

Довольно истории и метафизики, рассказчик больше озабочен, что ему делать с Парадоксом за игровым столом. Парадокс может разрушить нормальное течение любой истории. Заключение в мир Парадокса обычно означает, что перед продолжением основной истории придётся провести совершенно не связанную с ней побочную. Хороший рассказчик всегда должен быть готов к подобному повороту, но и ему не обойтись без умения импровизировать на ходу.

Имея дело с Парадоксом, рассказчику стоит держать в уме две вещи:

- Парадокс всегда направлен на сохранение целостности мира спящих и обеспечение того, чтобы реальность соответствовала преобладающей парадигме людей. То есть Парадокс — проявление творческой энергии массы спящих Аватаров.
- «Принцип воздаяния». Парадокс в некотором смысле наказывает за злоупотребление пробуждённой силой. Отсюда представление о Парадоксе, как о проявлении творческой энергии подсознательной «тени» пробуждённого Аватара.

Может показаться, что эти соображения не имеют практического применения,

как и вышеизложенный материал, но без них Парадокс останется внутриигровыми путами, удерживающими персонажей от вакханалии. В соответствии с первым положением лучше всего использовать уместные эффекты, когда Парадокс проявляется на глазах у спящих. В соответствии со вторым — эффект должен гармонировать с вызвавшей его Магией.

Магия производит Парадокс, растягивая нити Гобелена. Энергия Парадокса накапливается возле своего источника, то есть в узоре сотворившего её мага. Если энергия ещё не скопилась в достаточных объёмах, натяжения почти нет, отдача маловероятна и последствия её незначительны. Зато большие скопления энергии чреваты катастрофической отдачей с серьёзными последствиями для физического и душевного здоровья мага, чаще приводят к попаданию в мир Парадокса и сильнее привлекают внимание духов Парадокса.

Язвы

Язвы Парадокса возникают, когда накопленная энергия не выплёскивается в отдаче, а «налипает» комьями на эфирный узор мага. Она перестаёт растягивать Гобелен, но изменения в узоре волшебника проявляются в виде физических, психических, перцептивных или духовных расстройств и недостатков. Полученные язвы должны идеально вписываться в сущность магического Эффекта, который вызвал Парадокс.

Язвы могут сами вызывать небольшие странные парадоксы. Как было сказано выше, язвы — это зацепки на ткани реальности, выбившиеся нити, которые лучше оставить в покое. Потянешь за одну (пытаясь исправить её Магией) — выбьется целый пучок. Мудрый волшебник идёт навстречу магическим неприятностям, пока они малы, и принимает «странности», которые всегда были уделом мага. Пренебрежение язвами грозит куда худшим…

Более опасные язвы затрагивают окружающую мага реальность. Многие незаметны для глаза простого человека, но некоторые «полтергейсты» видны даже спящим. Тогда непробуждённым парапсихологам и журналистам наступает полное раздолье. Новый мировой порядок очень внимательно следит за журнальными статьями об удивительном и невероятном. Так что магам с заметными язвами лучше залечь на дно, пока они не пройдут.

Советы рассказчику. Естественная и вульгарная магия

Грубо прикинуть, будет ли такая форма Магии злоупотреблением, можно, спросив себя: «Если магический Эффект увидит спящий, сочтёт ли он его невозможным для обычного человека?» «Невозможное для обычного человека» — довольно расплывчатая формулировка, но всё становится очевидным, если поставить себя на место среднестатистического представителя данной культуры и времени.

Некоторые действия всегда вульгарны — превратить Эмпайр-стейт-билдинг в букет цветов, пройти сквозь стену, создать тиранозавра из ничего. Даже в самом склонном к мистике обществе такие вещи выходят за рамки нормального. Другие,

такие как путешествие во времени, замещают слишком много реальности и поэтому требуют больших затрат. Потенциально они возможны (чему пример воздухоплавание, космические полёты и ядерные взрывы), но чтобы преодолеть неверие масс требуются месяцы, годы — порой десятилетия! — проб и ошибок. В любом случае, такие свершения не всем по плечу: персонажи игроков вряд ли с ними справятся.

Культурные парадигмы

Пусть технократическая парадигма и не всеохватна, она имеет немалый вес. Парадокс обычно не выходит за её пределы. Но всё-таки грань между «естественным» и «вульгарным» зависит от того, где ты и с кем ты. Уместный в бассейне Амазонки Эффект на Уолл-стрит будет откровенно вульгарным. Толковый маг может извлечь из этого обстоятельства немалую выгоду.

Руководствуйтесь здравым смыслом. Превращение из человека в кошку — нечто из ряда вон выходящее даже для бушмена из Калахари. Но всё-таки у мага есть пространство для манёвра, если он будет держать в уме культурные особенности данного общества. В высокоразвитых обществах могут поверить в ультрасовременное лучевое оружие, но точно не примут человека, испускающего лазерные лучи из рук. Гаитянские плантаторы знают, что унган может вызывать духов; но если тот же самый унган растворится в воздухе, они в это не поверят. Даже человеку с самым необузданным фентезийным мировоззрением — а таких в «Восхождении» не водится — будет нелегко оправдать некоторые вещи.

- Уместным выступает любое действие, которое в данной среде не считается магическим (или явно магическим, если действие происходит среди склонных к мистике людей). Это развяжет руки луизианскому целителю-проповеднику в окружении паствы, но не даст ему творить ту же Магию на конференции биржевых брокеров. Такое определение уместности зависит от местной парадигмы, но так и должно быть. В резервации навахо в лучшем положении окажется толкователь грёз, а не HIT Mark, зато на улицах Нью-Йорка — наоборот. При определённых обстоятельствах уместной Магии способствуют такие Навыки, как «Наука», «Отвод глаз» и «Высокие ритуалы». Уместность — производная от местной парадигмы.

Не забывайте, что уместная Магия всё равно остаётся Магией и подвержена Парадоксу.

- Вульгарным будет любой Эффект, который покажется невероятным всем без исключения. Исчезновение на публике, призыв демона или превращение в животное нигде не будет выглядеть уместно. Техномагам с их устройствами может сойти с рук большее, но даже им не получится оправдать моментальное клонирование.

Пользующиеся дурной славой Эффекты «Меха с вином» и «Ликвидация патронов» занимают промежуточное положение. Прежде всего нужны Сферы, которые позволили бы создать или уничтожить желаемый объект. Затем, чтобы Эффект считался уместным, ни один из присутствующих спящих ни в коем случае не должен увидеть или заподозрить неладное. Если противник только что перезарядил пистолет или целиком обыскал мага, Магию уже не выдать за совпадение.

Магия Разума часто выглядит уместно, если только желаемый результат не выходит за рамки возможного (общаться с кем-нибудь у него в голове, делать одновре-

менно восемь дел, подчинить кого-нибудь с помощью «Одержимости» и т. п.). По большей же части Сфера Разума самая неприметная.

Равнение на кинематограф

Вопрос уместности и вульгарности легко решить с помощью кинофильмов. Боевики — «Рэмбо», бондиана — верхняя граница уместной Магии в современном обществе. Приключенческие фильмы — «Индиана Джонс», «Змей и радуга» (за исключением кульминации), «Чернокнижник» или «Терминатор» — порог возможного для мистического мировоззрения (а в случае ультратехнологического — «Терминатор 2»). Фантастические фильмы — «Звёздные войны», «Леди-ястреб», «Большой переполох в маленьком Китае» — образец вульгарной Магии.

Области Парадокса и святилища

В некоторых местах реальность находится на определённом «уровне», благодаря чему Магия вызывает больше или меньше Парадокса, чем обычно. В Областях Парадокса (см. «Ангел милосердия»[7]) неверие столь сильно, что маги страдают от Парадокса сильнее обычного. В святилищах (см. «Книгу теней») всё обстоит противоположным образом. Подстраивая реальность под себя усилием воли, маг может выкроить себе местечко, где любая его Магия будет уместной.

В любом случае такие места обычно не превышают по размерам особняк. Можно уподобить их устойчивой воздушной яме или области высокого давления. Да и встречаются они довольно редко. Областью Парадокса обычно становятся лаборатории, переговорные и конференц-центры, где сильна вера в технократические идеалы. Святилища — это укромное место, где Магия не утратила своих позиций. Области добавляют к отдаче Парадокса по одной кости за уровень. В святилищах любая адекватная Магия уместна.

Ключевое слово тут — «адекватная». Ультратехнологическая Магия больше подходит физической лаборатории Массачусетского технологического университета, чем кровавое колдовство, зато в роще друидов уже силовая броня будет резать глаз. Руководствуйтесь здравым смыслом. «Восхождение» — это игра, а не гонка вооружений.

Советы рассказчику. Отдача

Рассказчику не всегда легко дать оценку силе отдачи. Эти советы призваны упростить ведение игры и сделать Парадокс более последовательным.

Справочная таблица

Объём полученного Парадокса

• Вульгарный со свидетелями	один пункт автоматически + по два пункта за кость в случае провала
• Вульгарный без свидетелей	один пункт автоматически + по пункту за кость в случае провала
• Уместный	по пункту за выпавшую «единичку»

[7](англ. The Angel of Mercy) Приключение для магов, которое шло в комплекте с ширмой рассказчика.

Сколько кидать на отдачу

• Вульгарный со свидетелями	по количеству костей на броске Магии; не стоит бросать, если Парадокс меньше шести
• Вульгарный без свидетелей	не стоит бросать, просто увеличьте запас
• Уместный	не стоит бросать, просто увеличьте запас

Ω Рассказчик бросает отдачу по сложности 6. Каждый успех сжигает пункт Парадокса.

Ω Чем больше пунктов сгорело, тем хуже последствия (см. ниже).

Рекомендации

• **«Выбросы» менее чем пяти пунктов или костей Парадокса не вызывают отдачи.** Если маг набрал меньше пяти пунктов Парадокса за раз, запишите их, но не бросайте на отдачу. Жизнь мага и так состоит из парадоксов, а реальность довольно податлива. Вот если Парадокс накопится в немалых количествах, тогда отдачи не миновать.

• **Не нужно бросать Парадокс каждый раз при использовании Магии: пусть он накапливается.** Бесконечные броски отнимают время и нарушают естественный ход игры. Пусть счётчик Парадокса растёт, тогда можно будет спустить его в кульминационный момент.

• **Наказание должно соответствовать преступлению.** Мирозданию свойственна ирония, если не чувство юмора. Но есть у него и чувство меры. Фарандви не утащит мага с собой, если у того четыре или пять пунктов Парадокса, а шторм Парадокса не возникнет, если реальности не был нанесён серьёзный ущерб. Последствия отдачи целиком зависят от рассказчика, но они должны вписываться в игру и соответствовать накопленному Парадоксу.

Язвы хороши, чтобы загладить парочку «затяжек», которые маг оставил на ткани реальности. Одна-две подходящих к случаю язвы отвадят волшебника от злоупотребления определённым видом Магии. Так можно сжечь немного энергии, пока не случилось нечто действительно поганое. Мы не рекомендуем, чтобы игроки сами выбирали себе язвы, если только они не готовы поддерживать игровой баланс и судить по справедливости. В большинстве случаев язвы проходят со временем. Те, что посерьёзнее, могут заставить мага скрываться от людей.

Физическая отдача — метод довольно грубый. Стоит применять, только если маг накопил или выпустил единовременно свыше 15 пунктов Парадокса.

Безмолвие лучше всего подходит для долгого использования уместной Магии или диких игр с восприятием (переизбыток Эффектов Восприятие чего-либо). Если хобгоблины не слишком разрушительны, безмолвие лучше оставить для отдельной соло-истории. Также желательно продумать все детали испытания заранее.

Миры Парадокса лучше использовать осмотрительно или вообще не использовать. Только непомерная гордыня и чудовищные выплески Парадокса достойны заключения в один из миров. Такое приключение может преподать магу добрый урок, да только мало кто готов его усвоить. Часто следует в ответ на «эффект домино» (см. «Книгу теней»).

Духи появляются в ходе колдовских битв, когда Гобелен протирается под напором динамизма. Чаще всего духи берут того, кто искажает реальность больше всех, и делают из него пример остальным. Нет ничего лучше, чем натравить на врага духа Парадокса.

Шторма чрезвычайно редки. Если им и суждено случиться, то по причине эпической битвы или сделанной из непомерной гордыни глупости. Разрушение могучего артефакта может вызвать шторм Парадокса, другие вещи — едва ли.

- **Давайте игрокам поблажки.** Если вульгарная Магия не используется сверх всякой меры (превращение вампиров в садовые стулья на званном ужине у мэра), время от времени у игроков должна быть возможность обмануть Парадокс. Это не значит, что Парадокс можно безнаказанно водить за нос: реальность не терпит насмешки. И всё-таки, это «Восхождение», а не «Козни Чернозуба»[8]. Увлекательной игру делает скорее некоторая неопределённость, чем неотвратимое наказание. Вот несколько возможных увёрток: обвести духа вокруг пальца; выдать себя за противника, чтобы Парадокс наказал его; извлечь из узла достаточно квинтэссенции, чтобы обезвредить Парадокс (Арете + Начало по сложности 9; каждый успех стирает пункт Парадокса. Нужна Сфера Начала 3); уйти от наступающего шторма, вообще не прибегая к Магии.

Не нужно баловать игроков тем, что их персонажи всегда выходят сухими из воды. Но такое послабление может спасти героя из вызванной неудачным броском передряги (в которую он всё равно угодит в будущем).

Язва Парадокса: рука Каз Бея

Старый и заслуженный мастер Братства Акаши Каз Бей демонстрирует юному собрату, пришедшему к нему за мудростью и наставлением, свой коронный приём «Дробящий камни удар». Последние пятьдесят лет своей жизни Каз Бей провёл в уединении не только для того, чтобы оттачивать боевые приёмы, но и чтобы избежать накопления Парадокса, который изрядно досаждал ему в молодости. На данный момент у него всего два пункта Парадокса, что едва ли затруднит такого прославленного мудреца.

«Дробящий камни удар» — вульгарное практика с привлечением Разума 1, Материи 3 и Энтропии 3. Прокинув требуемый для заклятия приём До (удар рукой), Бей бросает три кости, чтобы Магия сработала.

То ли присутствие незнакомца нарушило его концентрацию, то ли старость подступила, но в любом случае бросок чудовищен: 1, 1 и 1. Хорошо хоть бросок отдачи не привёл ни к чему дурному. На этом хорошие новости заканчиваются. Камень не сломался, а вот рука старика — да. Он получает три уровня повреждений и три пункта Парадокса.

Игрок Каз Бея не имеет ни малейшего желания обременять своего героя даже незначительным количеством Парадокса, так как рассказчик склонен превращать самое пустяковое безмолвие в настоящую трагедию. Поэтому игрок просит списать

[8] «Козни Чернозуба» (англ. Grimtooth's Traps) — книжная серия с описанием ловушек и капканов для применения в любой настольной ролевой игре.

весь Парадокс на подходящую язву.

И стало так, что могучая рука прославленного Каз Бея опала словно медуза на берегу: все кости исчезли из обессилевшей конечности. Весь следующий месяц старик провёл в глубине своей пещеры, положив руку в перевязь с целебными травами, и твёрдо решил больше никогда не помогать неоперившимся магам.

«Теперь-то он берётся только за мармелад или взбитые сливки… Мы ему, конечно, аплодируем, но каратист из него уже никакой» (Билл Косби про карате).

Физическая отдача

Вызванный отдачей физический урон — самая примитивная форма выплеска энергии Парадокса. Накопленная энергия вырывается с невообразимой силой, попутно прожигая узор мага. Если поблизости окажутся другие персонажи, по решению рассказчика также могут пострадать и они. Когда за физической отдачей наблюдают спящие, она маскируется под утечку газа, обрыв линий электропередач, попадание молнии и т. д. (Впрочем, рассказчику не обязательно загонять себя в жёсткие рамки. Большинство людей слышало о так называемом самопроизвольном возгорании. Тот факт, что Парадокс меняет свои правила, показывает насколько даже такие незыблемые препоны на пути динамического мага, как человеческая парадигма и статичная реальность, готовы меняться и давать сбой.)

Когда же статичная парадигма не служит сдерживающим фактором, физическая отдача может продемонстрировать всё великолепие кинематографической пиротехники с бьющими из всех отверстий мага разрядами, лазерными лучами, пробивающимися изнутри сквозь одежду и снаряжение, объятыми мистическим разноцветным пламенем конечностями и тому подобным. Культ экстаза хранит истории о таких небылицах, как выходящие изо рта и ушей клубы пара, видимое сквозь кожу свечение скелета, выскочившие из орбит и болтающиеся на зрительном нерве глаза, раздутые до размеров воздушного шарика барабанные перепонки и, самое неловкое, сдутие организма из-за отрыжки и испускания ветров.

Так как эфирный узор отражает не только физическое устроение мага, но и психическое, особо сильная отдача может затронуть и эту составляющую. Рассказчик может вычеркнуть точку или несколько из Социальных и / или Ментальных Атрибутов, понизить постоянную Силу воли или полностью лишить персонажа подходящей Способности. В отличие от фантастических язв Парадокса, такой урон поддаётся лечению обыкновенными методами, например, на сеансе у психотерапевта, в ходе переобучения и т. д.

Излишне говорить, что все эти рекомендации предназначены для исключительных случаев и только садист будет накладывать такие штрафы, если отдача не выходит за рамки обычного.

Безмолвие

Ewqhe ziwqj uijex lih2ijelk kd c hiol; , jsdfn aekjwre ac, kWX
whjwrw 2qkj4894u;oaur nvopawjr salwjdanmjau ;

posfoiej arposejfl lzloe klxjfg zlkkdnnz alkdzlz; mvcmag; ldmfg.
(d,pio4uan4ofjnl, riua lzdkturr 4iu48an z;z)

Энергии Парадокса образуются не только в силу приведённых выше причин, но и в результате более глубоких процессов. Парадокс накапливается и без спящих свидетелей, и при использовании уместной Магии. Так что не всё можно объяснить косностью статичной реальности.

Подобно тому, как сотрясающие основы мира силы мага заключены в уязвимую смертную оболочку, пробуждённый Аватар подвержен влиянию подсознания волшебника — предрассудкам, подавленным желаниям и потаённым страхам. Случается, что маг не способен совладать со своими силами по недостатку веры в собственную парадигму или по внутренней её противоречивости и фрагментарности. Мимолётные сомнения, несовершенство мировоззрения мага или психологические проблемы, приведшие к Парадоксу, сопутствуют тому, что на языке игры называется проваленным броском. Это может стать ещё одним горьким напоминанием, что пробуждённый и сам когда-то был спящим.

Данная особенность Парадокса немало смущает тех волшебников, которые стремятся познать всю полноту Магии. Из неё следует, что даже пробуждённый Аватар, та истинная колдовская Воля, которая толкает индивида навстречу всеобщему пробуждению в Восхождении, не вполне властен над собой. Для некоторых это может стать стимулом к более углублённому пониманию и увеличению Арете в беспрерывных исканиях, но у большинства просто опускаются руки. Маги привыкли считать себя полноправными властителями окружающего мира, достигшими вершины творческих возможностей человека, поэтому известие о том, что им не до конца подчиняются даже глубинные пласты своей же личности, способно подкосить любого волшебника. Их силы могут им не подчиниться, а внесённые в реальность изменения могут сделать полный круг и ударить им в спину. В этом отношении, самое часто встречаемое и опасное проявление Парадокса — это безмолвие.

Все выплески Парадокса от Магии Разума напоминают безмолвие (включая хобгоблинов). Те маги, которые считают основным строительным элементом вселенной разум или сознание, объявляют безмолвие наивысшей формой Парадокса, а духов Парадокса Разума — получившими самостоятельное существование хобгоблинами.

Миры Парадокса

Ещё одна разновидность отдачи создаёт обособленные миры Парадокса. Когда объёмы готовой выплеснуться энергии таковы, что грозят разорвать ткань реальности, Гобелен, так сказать, опутывает избыток своими нитями. Получившийся клубок и есть мир Парадокса. Обособленные миры отличаются от сложившихся миров, в которых обитают духи Парадокса, тем, что возникают спонтанно и, как обычно считается, исчезают после освобождения узника. В прошлом муршиды Аль-и-Батин говорили, что если попавший в ловушку маг не сумеет выбраться из мира, со временем он превратится в духа Парадокса. Сошедший в темнице с ума, дух вымещает злобу

на совершивших ту же ошибку, что и он.

Тип мира зависит от наивысшей Сферы, повлекшей его возникновение. Примеры пяти типов (Времени, Духа, Разума, Связей и Энтропии) приводятся в основной книге «Восхождения». Об оставшихся четырёх можно узнать здесь.

- **Мир Жизни.** Здесь естественный порядок и жизненные процессы гротескно искажены. Растения растут со скоростью движения человека. Животные постоянно меняют форму и биологический вид. Тела узников подвергаются благотворным и злокачественным мутациям. Маг может получить урон, если его внутренности вывернутся или поменяют функцию.
- **Мир Материи.** Свойства материальных объектов перемешиваются: твёрдые стены, мебель и имущество мага расползаются как туман на ветру, который просачивается сквозь липкую атмосферу. Жидкие тела «застывают» и отказываются менять свою форму. Среди Сынов эфира поговаривают о смертельной вариации мира Материи, где отвердевает сам воздух и невольник задыхается за считанные мгновения.
- **Мир Начала.** Такие миры описывать и отыгрывать сложнее всего. Магия становится слишком доступной и неуправляемой. Простейшие действия влекут за собой колоссальные магические последствия.
- **Мир Сил.** Узники оказываются в мире, где законы физики поставлены с ног на голову. Вместо того, чтобы исходить из светильника, свет собирается в тёмные комья, которые необходимо раскрошить и рассеять, прежде чем хоть что-то будет видно. Или же свет и тьма меняются местами, как на негативе: предметы отбрасывают яркую «тень», а фонарики испускают луч чернильно-чёрной темноты. В более жестоких разновидностях выворачивается гравитация и инерция, то есть тяжёлые предметы улетают от малейшего касания, а персонажам приходится отчаянно бороться с неодолимым напором пылинок. Какое-либо движение становится всё труднее и труднее, зато, если стоять смирно, начнёшь ускоренно перемещаться в случайном направлении. Рассказчик должен требовать от игроков подробного описания всех движений героев и только потом описывать результат.

Советы рассказчику. Хобгоблины и транс

Как и духи Парадокса, хобгоблины являются порождением страхов и внутренних конфликтов чародея. Если волшебник проваливает бросок «недоверия» во время вызванных безмолвием галлюцинаций, его Магия начинает действовать сама по себе.

У материализовавшегося хобгоблина столько уровней здоровья, сколько у мага точек в Арете. Хобгоблины Алвена Лока с Арете 2 довольно слабы. Зато когда безмолвие находит на Портоса, у которого Арете 9, весь Дуассет разбегается в поисках укрытия. Хобгоблины появляются нечасто и задерживаются не на долго (на день за каждый провал, то есть два провала предвещают двухдневный визит), но вот проблем с ними целая куча. Хотя они и не могут поглощать урон, большинство прекрасно умеет его избегать. Все боевые и социальные умения мага передаются порождению его подсознания. Атрибутов как таковых у хобгоблинов нет, при необходимости они бросают только Способность.

Технократы не испытывают из-за хобгоблинов заметных неудобств. Безмолвие у них выражается в появлении необычных вещиц — устройств, файлов, оружия, частиц протоплазмы — которые выглядят внушительно, но не функционируют. Целыми днями маг пытается разобраться в их устройстве и иногда погружается в безмолвие ещё глубже в тщетных попытках ухватить ускользающий смысл. Коллеги технократа тоже видят эти предметы, но понимают их ничуть не лучше.

Транс — это искание, направленное не на просветление, а на восстановление ясного рассудка. Трансовые видения целиком и полностью основаны на личности мага и зачастую служат преломлением вызвавшего безмолвие события. Транс расставляет всё на свои места, обращаясь к корню проблемы.

Большинство «заблудившихся» в собственной голове магов пытается установить с товарищами связь посредством снов или телепатии (если у них есть Разум 3). Если телепатическая связь установлена (сложность повышается на 3), остальные могут присоединиться к нему в трансе. Полученный внутри урон непостоянен, но утраченные уровни здоровья можно будет восстановить только по возвращению в реальный мир; там они восстанавливаются со скоростью один уровень в час.

Внушающий страх тройной провал может, по решению рассказчика, ввести в безмолвие навсегда, если только никто не поможет выпутаться извне. Безмолвие и транс стоит отыгрывать нахрапом: чёткое следование правилам сковывает полёт фантазии.

Шторма Парадокса

I know what I experienced, and I'm not crazy!
(My Life with the Thrill Kill Kult, "Nervous Xians")

Рисковый рассказчик может попробовать ввести в игру элементы миров Парадокса с помощью редкого и овеянного легендами события — шторма Парадокса. Говорят, что такой шторм собирается, когда образуется больше энергии Парадокса, чем может вместить эфирный узор её источника. Энергия вырывается вовне, захватывает оказавшиеся поблизости пробуждённые Аватары и беснуется, пока вся породившая её Магия не будет приведена к «норме». Глобальная задача шторма — «разгладить» Гобелен, исправить нанесённый статичной реальности вред. Большая часть штормов не превышает по размерам квартала и длится всего-лишь около суток. Крупные шторма отзываются в Умбре, так что рябь от них перекатывается от мира к миру на протяжении многих веков. (Космоинженеры уверяют, что им удалось выделить реликтовое излучение Изначальных штормов, которыми сопровождалось возникновение вселенной.) Согласно поговорке Толкователей грёз, что безмолвие для мага, то шторм Парадокса для Геи.

Застигнутого штормом уносят так называемые ветра миров, которые предстают в виде скачков между уровнями и вариантами реальности. Участники боя, попавшие в шторм, могут в короткий отрезок времени предстать пещерными людьми с каменными топорами, рыцарями в сияющих доспехах, спорящими в зале суда юристами, персонажами мультфильмов студии Warner Bros., пиратами из космооперы и так да-

лее. Когда шторм утихнет или пройдёт дальше, целые группы магов могут оказаться заброшенными в иной мир или реальность. Путешествие домой должно занять историю или две.

Во время шторма можно попасть в миры Парадокса или встретиться с его духами. В тех, что покрупнее, могут попасться и другие сверхъестественные создания, которые оказались в западне, или научившиеся управлять штормом могущественные мародёры. Шторма Парадокса простираются не только в будущее, но и в прошлое, поэтому они часто предвещают вторжение на Землю владык нефанди или скопищ зигг'раугглуров.

Шторм опасен только для сверхъестественных существ, но некоторые спящие могут его наблюдать (аколиты, экстрасенсы, сумасшедшие, находящиеся в наркотическом опьянении, художники и мечтатели, кинфолки и гули). Ветра миров не могут унести за собой плотные аватары спящих, так что они всегда остаются в своей реальности.

После себя шторм оставляет так называемый статический штиль, из-за которого местность на время становится «слишком» нормальной. Повседневная жизнь людей становится ещё более обычной, чем обычно. Наступает период предсказуемости и спокойствия, почти ничего нового и удивительного не происходит.

Советы рассказчику. Миры Парадокса

Пережить попадание в мир Парадокса очень просто, но иногда очень нелегко. Выбраться из них можно всегда. Главное понять, чем навлёк на себя такие неприятности, и пройти тем же путём назад. Но лишь немногие готовы или способны взглянуть на вещи под необходимым углом. Гордыня помрачает разум: «Я виноват? Я всё сделал правильно!» — и путь на свободу оказывается сокрыт.

Догадаться до верного пути — единственный способ покинуть мир Парадокса. Попытка решить всё Магией лишь ухудшит положение. В истории «Рекурсия» из книги «Цифровая паутина» описан мир и маги, которые проникли в него, чтобы спасти сумасшедшего учёного. Ему достаточно всего лишь отказаться от своей теории и прекратить парадоксальные эксперименты. Но он не желает и всё глубже погружается в мир Парадокса.

Последствия всегда связаны с вызвавшей их Магией. Если маг поймёт, какие идеи или действия накликали на него Парадокс, он сможет их поправить или избежать и тем самым спастись.

Пример. Вербена, которая слишком любила расшвыриваться молниями, попадает в комнату, бьющую током при любом прикосновении. Чем больше двигаешься, тем болезненней разряды. Вскоре вербена это понимает и перестаёт двигаться. Замерев на месте, она слышит у себя в голове голос: «Видишь, что ты натворила?»

Если колдунья ответит согласием, её поведут через транс на свободу, а по пути будут подкидывать задачки, которые необходимо решать головой, а не силой. Если она заупрямится, придётся провести в комнате долгое время…

Чем упрямей маг, тем сильнее его распирает гордыня. Из мира Парадокса не освободиться без погружения в глубины души, без жертвенности и познания себя.

В Совете девяти распространено убеждение, что миры Парадокса — это своеобразная школа, устроенная премудрыми оракулами, чтобы научить трудному уроку кротости и смирения. Так ли это, нельзя сказать с уверенностью, но у вернувшихся магов обычно отмечают изменения в подходе к себе и людям. Тот, кто не хочет меняться, возвращается очень не скоро.

Советы рассказчику. Шторма Парадокса

Шторма возникают только в том случае, если местная реальность настолько истрёпана, что необходимо начать всё с «чистого листа». Сильная отдача от «эффекта домино» и битвы с применением вульгарной Магии — подходящий источник такого рода проблем. В одной из развязок истории «Фактор хаоса» фигурирует разновидность шторма Парадокса.

Причины:

- Отдача от более чем 25 пунктов Парадокса единовременно.
- Значительные траты квинтэссенции (25 и более) для особо броской вульгарной Магии в течение короткой сцены.
- Пять и более провалов вульгарной Магии за короткую сцену без возникновения других эффектов Парадокса, которые могли бы исправить ситуацию.

Шторм Парадокса вытягивает квинтэссенцию. Попавшие в него маги и талисманы теряют все имеющиеся пункты квинтэссенции, а Узлы — дневную «выработку» в час. При этом небольшой узел может быть стёрт с лица Земли, а крупный — серьёзно пострадать. Лучший способ выбраться из шторма невредимым — сбросить всю квинтэссенцию, включая тасс и талисманы, а затем — миновать скачки реальности с помощью бросков Арете. Сложность Магии внутри шторма увеличивается на два.

Духи Парадокса

> ***Идиот*** *сущ. — Член большого и мощного племени, чьё влияние в делах человеческих всегда было доминирующим и определяющим. Деятельность идиотов не ограничивается какой-либо особой областью мысли или действия, но «проникает повсюду и регулирует всё». Во всём за ним остаётся последнее слово; его решения не подлежат обжалованию. Он устанавливает моды на мнения и вкусы, диктует ограничения в языке и предписывает строгие рамки поведения.*
>
> *(Амброз Бирс, «Словарь сатаны», пер. Сергея Барсова)*

Духи Парадокса — персонификация его энергий. В их задачу входит личное общение с магом и наглядная демонстрация всей тяжести его преступлений. На деле не всё так радужно, как звучит. Духи представляют мстительные силы природы, которые не приемлют извинений и оправданий. Они могут всего лишь принудь мага исправить устроенный им Парадокс, но гораздо чаще духи выступают в роли надзирателей, карающих за вульгарность вплоть до самой смерти.

В большинстве случаев духи появляются лишь на время и исчезают вскоре после устранения вульгарных последствий Магии. Чаще всего это справедливо в отношении младших духов первого-второго ранга, которые призваны исправить только незначительный проступок. Перед старшими духами стоит задачка посложнее: восстановить крупные сегменты реальности и наказать за нахальный динамизм. Зачастую им требуется немалое время, чтобы разыскать безответственного волшебника, который пытается убежать от последствий собственных действий. В исключительных случаях дух появляется навсегда, так как ткань Гобелена чудовищно повреждена и требует постоянного надзора, чтобы не распутываться дальше. Главным образом духи Парадокса вечно стоят на страже тех мест, где прошла великая магическая битва, разразилась катастрофа или произошло вторжение нефанди.

Порождения Парадокса уникальны: у каждого своя личность и поведение. Большинство предпочитает держать себя сурово и надменно, что выражается в широком диапазоне эмоций от чопорного неодобрения до лютой ненависти. Миры, где обитают духи Парадокса также разнообразны и неповторимы. Повадки и логово каждого конкретного духа свойственно только ему и соответствует выполняемым им функциям.

Возможность предстать в виде духа позволяет Парадоксу действовать против нарушителей непосредственно и индивидуально, но это также значит, что пробуждённые существа могут отбиться от него или взять под свой контроль. Почти неуязвимые для действия Парадокса мародёры специально злоупотребляют динамизмом в колоссальных масштабах, чтобы вызвать духов Парадокса и подчинить их своей воле. Известно, что некоторые люпины пленяют духов Парадокса, чтобы те охраняли их священные каэрны.

За столетия пробуждённые поняли, что открытый конфликт не лучший способ борьбы с Парадоксом. Нельзя взять и победить рефлексы реальности. Но есть и исключения, конечно же. Некоторых духов нельзя изгнать, не одолев в поединке. В целом, чтобы побороть духа Парадокса, маг должен соображать на ходу и действовать не силой, а хитростью (а ведь проблемы начались именно из-за злоупотребления силой!). Духа можно отвлечь или направить по ложному следу, обмануть или обвести вокруг пальца, умаслить, задобрить, облапошить, надуть и иногда даже запугать. Рассказчик должен отметить какие именно Атрибуты есть у духа; обычно, это простейший способ определить его слабости. На духа не действуют Атрибуты, которых у него нет. Без Физических Атрибутов они недостаточно плотные, чтобы удары могли им повредить; а духа без Ментальных Атрибутов не убедить доводами рассудка.

Некоторые волшебники верят, что духи Парадокса должны питаться квинтэссенцией, чтобы жить. Время от времени появляются истории о том, как маг смог задобрить злющего духа предложением тасса или собственной квинтэссенции. Если и дать игрокам такую возможность, цена должны быть велика. Минимальный размер «взятки» составляет пять пунктов квинтэссенции за ранг духа. Меньшее только оскорбит и, возможно, разъярит духа.

Двойственная природа Парадокса, раскрытая в разделе о метафизике, применима и к его духам, что помогает понять, какие формы они могут принимать. В каче-

стве проявления подсознания спящего («грёзы спящих Аватаров»), духи выражают человеческие воззрения на природу реальности и представления о её границах. Как проявление страха и сомнений пробуждённого, они воплощают пределы его возможностей. Многие старые поговорки о гордыне и возмездии зародились как ранние попытки объяснить природу Парадокса, который прежде считался отношением между могуществом (магическим и мирским) и неизбежным наказанием за злоупотребление им.

Облик, который принимают духи Парадокса, может проистекать из любого из этих двух аспектов Парадокса. Иначе говоря, каждый видит то, что ожидает увидеть. Большинство духов извлекает из подсознания мага образы, которые те связывают с силами Парадокса. По мере того, как истории о встречах с ними множатся и пересказываются, облик закрепляется в качестве ожидаемого. Разумеется, в силу деликатных отношений между парадигмами людей и магов, с течением времени облик духов Парадокса может претерпевать соответствующие изменения.

Примером этого может служить история духа, известного как Фарандви, с незапамятных времён бывшего заклятым врагом Аль-и-Батин. Оригинальное его описание включает раздутый как луковица внешний вид, атмосферу глумливой угрозы и по большей части те же основанные на Связях приёмы. Остальные детали меняются от рассказа к рассказу, но духа всегда можно охарактеризовать как гротескного, необычного или, точнее всего, «чужестранного». В глазах национальноориентированных батинитов Фарандви мог казаться выходцем из далёких Восточной Азии, Западной Европы или Южной Африки в нелепой одежде и с уродливыми чертами лица. Отсюда и первоначальное имя духа — Фиранджи или Ференги, на арабском означавшее чужестранца, которое выродилось в современное Фарандви.

Клоунский вид дух приобрёл после того, как Адепты виртуальности заняли место батинитов в качестве Традиции Связей. Этот факт стал предметом шуток среди старых Традиций, представители которых резонно замечают, что клоуны и цирки чаще всего пугают маленьких детей. Но когда появляется Фарандви, уже никому не до смеха.

Неверие

Мы принадлежим мёртвым.
(Борис Карлофф, «Невеста Франкенштейна»)

Самое разрушительное и коварное проявление Парадокса в то же время и самое незаметное — неверие. Это благодаря ему мародёры не наводнили Землю ордами драконов, Магия истинных фей ушла из мира, генетические уродцы Прогениторов и мифические питомцы Вербена заперты в мирах Горизонта, а значительная часть творений Сынов эфира остаётся мертворождённой. Неверие буквально сминает «невозможных» существ под гнётом коллективной парадигмы.

Если невозможное создание не может выдать себя за что-нибудь нормальное (вроде человека) или скрыться подальше от безжалостного взгляда науки, оно заболеет и умрёт. Хотя это не касается таких «приемлемых» тварей, как вампиры, обо-

ротни, призраки и т. д., более чуждые порождения Магии — пятнадцатифутовые жуки, драконы, единороги, саблезубые тигры[9] и т. д. — погибнут за считанные часы или, в лучшем случае, недели. Чем невероятнее чудовище, тем быстрее оно умрёт из-за отторжения органов, под действием собственного веса, антител или по какой-либо иной причине. Часть магов считает, что именно эта грань Парадокса остановила в 1938 г. вторжение ка-луон.

Губительное влияние Парадокса не повсеместно: ему не подвержены далёкие и укромные уголки Земли. На краю обитаемого мира до сих пор живут удивительные существа. Впрочем, даже там груз мирового неверия истощил прежде обильные стада мифических тварей и сократил жизненный срок оставшихся. Глубины пещер и горные пики служат прибежищем для животных, чьё существование современная наука пока ещё не подтвердила и не опровергла. Наверное, поэтому лохнесское чудовище Несси прячется от любопытных глаз: будучи обнаруженной, она умрёт либо от рук охотников, либо в силу биологических причин.

Если магическая природа не показывается внезапно, вроде дракона в истинном облике или единорога на Уолл-Стрит (что часто сопровождается отдачей Парадокса), неверие действует не сразу. Нет, оно капля по капле высасывает из невозможных существ жизненную энергию, заставляя их уйти в подполье. Мистические Традиции — Вербена, Орден Гермеса и Толкователи грёз — подкармливают сверхъестественных тварей или увозят в свои миры Горизонта, но и Технократии приходится мириться с неумолимой силой неверия. Вот почему Прогениторы и Итерация X из кожи вон лезут, лишь бы убедить массы в том, что существование киборгов, генетических мутаций и клонов научно обосновано; тогда они смогут выпустить их из секретных лабораторий. Пока большинство людей не примет таких чудес науки, хромированные киборги, идентичные клоны и крылатые чихуахуа не должны оставаться на виду (в материальном мире), если не торопятся на тот свет.

Существа, которые не подвержены действию Парадокса в целом и неверия в частности, служат нескончаемым источником слухов и спекуляций. Некоторые маги подозревают, что Вуаль, которая скрывает природу оборотней, или свойственная вампирам аллергия на солнечный свет — проявления неверия (хотя ни те, ни другие с таким определением не согласятся). Эта гипотеза не выдерживает критики (научная парадигма относительно молода, а вампиры всегда сгорали на солнце), но за неимением лучшего пользуются ей. Менее научно-ориентированные чародеи утверждают, что наиболее могущественные обитатели теней «застолбили» себе местечко в коллективной парадигме и сохраняют волшебные способности силой воли. Как бы то ни было, существа из ряда вон выходящие долго у всех на виду не протянут.

Очевидно, что всё это связано с «современной» обстановкой. Жернова Парадокса перемелют призванного на Уолл-Стрит дракона за считанные минуты, зато в глуби джунглей Амазонки он сможет жить годами. Подобным образом действует Барьер меж мирами: чем выше технологический уровень, тем прочнее статичная реальность. По-настоящему сильные чудовища умеют скрываться от чужих глаз или ухо-

[9] В оригинале Cyber-Tooth Tigers (sic!), что, вероятно, является опечаткой.

дить в Ближнюю Умбру, где неверию нет места (в мире духов возможно всё). Слабые создания — мерзость перед очами мироздания, и мироздание берёт своё.

Советы рассказчику. Духи Парадокса

Эти духи — тотемы-хранители местной реальности. Большинство духов — лишь краткосрочные манифестации. Более долгоживущие вошли в коллективное бессознательное (обычно благодаря пересудам магов) и приобрели частичку индивидуальности. Только самые могущественные (от уровня три и выше) обладают личностью, разумом или собственным миром; остальные не более чем безмозглые болванчики. Разумных духов можно перехитрить. Однако им присуща контр-магия, поэтому проще всего навешать им лапши на уши по-старинке — без Магии. Урон от Магии вычитается из Энергии духа, но может вызвать ещё больше Парадокса…

Большинство духов Парадокса водятся в Ближней Умбре. Они не бродят по равнинам, а Возрождаются из своего мира (если он у них есть) прямо возле жертвы. Преследовать их — гиблое дело. Умбральный мир духа можно найти по броску Восприятия + Космологии; как правило это будет длительное действие с необходимостью набрать от 10 и более успехов по сложности 9 или 10. За плату можно найти себе проводника по миру духов…

Духи Парадокса редко показываются, если «всплеск» составил менее восьми пунктов, и не станут похищать мага, если он был менее десяти. Не стоит забывать, что духи видны только при помощи Восприятия Духа или выдающегося восприятия и не станут делать ничего по-настоящему вульгарного на глазах у спящих.

Духи Парадокса

I got hazy lazy Susan
takin' turns all over my dreams
I got lizards and snakes
runnin' through my body
funny how they all have my face
(Tori Amos, "Sweet Dreams")

Чары (см. Приложение. Правила) духов Парадокса обычно состоят из одного-двух специфических Эффектов. Они приведены в описании и чаще всего связаны с Магией, которая привлекла духа к чародею. По части правил и длительности особые Чары духов Парадокса часто описаны через Эффекты Сфер. Редко когда такие Чары постоянны и действуют они только когда сам дух поблизости. Если возникает необходимость в броске Арете, дух бросает свою Ярость. Она же считается набором костей на контр-магию. На использование особых Чар уходит два пункта Энергии, за исключением Чар «Похищение», на которые расходуется 15 пунктов.

У любого духа Парадокса есть Чары «Чутьё на аирты» и «Возрождение» (в своём мире), а также особые умения. Чары не вызывают Парадокса и не ограничены какими-либо Эффектами Сфер. Богоподобным силам некоторых духов Парадокса, та-

ких как Морщинка, позавидует любой маг. Выйти против такого духа один-на-один не самая лучшая идея.

Контр-магия волшебника, как правило, не работает против Чар, если только дух не находится на нижних ступенях иерархии (на первом или втором уровне). В этом случает Магия рассеивает Энергию духа, а значит и его самого.

Пример. Хеша Морнинглейд заражается Прокариотом. Поняв, в чём дело, она противодействует духу Магией Жизни. Хеша бросает Арете (6) против Ярости (2) Прокариота. С таким просветлением она автоматически рассеивает шесть пунктов Энергии. Когда Энергия опустится до нуля, Прокариот станет историей (на время).

Посещение духа обычно завязано на количество Парадокса, вызвавшего его появление. Раздражающие духи, такие как аль-Ишкур и Слек-Джек, чаще всего ошиваются поблизости по дню за «сгоревший» при их появлении пункт Парадокса. Более сильные (или разъярённые) духи накладывают наказание на больший срок.

Даже явившись в материальный мир, духи Парадокса чаще всего не видны невооружённым глазом. Спящие чувствуют, что что-то «не так», но скорее всего не заметят и самого откровенного воплощения. Большинство духов Парадокса видны только в Ближней Умбре при использовании Ока духа или по броску Восприятия + Шестого чувства (сложность 6). Некоторые духи проникают в сны жертвы, оставаясь в тени во время бодрствования. Самые могущественные материализуются, пока поблизости нет Спящих. Один из способов провести духа Парадокса — подстроить так, чтобы тот материализовался в комнате, куда с минуты на минуту войдут спящие. Далеко не всем по плечу устроить такую ловушку, но на некоторое время дух (очень, очень злой) вынужден будет исчезнуть.

Перечисленными ниже духами список тех, с которыми могут повстречаться маги, отнюдь не исчерпывается. Рекомендуем рассказчику придумать их самому.

Аль-Ишкур

(Связи 1)

Описание. Это один из самых слабых духов Парадокса, но хлопот может доставить очень и очень много. Все возможности Ишкура ограничиваются тем, что он изменяет восприятие пространства, местоположения и расстояния. Его жертв легко опознать по скошенному или астигматическому взгляду, множеству ссадин, порезов и синяков, а также по дико задранной в попытке увидеть хоть что-нибудь голове. В ходе перестрелки пристальное внимание Ишкура может стать фатальным.

Судя по арабскому имени, Ишкур был хорошо известен Аль-и-Батин, которые устраивали из встречи с духом своеобразное посвящение недавно пробудившихся мюридов, начавших изучать первый уровень Связей. Батиниты обнаружили, что лучший способ изгнать Ишкура — разгрузить пространственное восприятие, например, смотреть на огонёк свечи в тёмной комнате. Адепты виртуальности, которым не хватает терпения, поступают проще и носят корректирующие линзы. Впрочем, линзы часто приобретают весьма экстравагантные формы — дисперсионные призмы, би-, три- и мультифокальные линзы с насечками и зеркальными гранями. (Перед представителями других Традиций Адепты стараются выдать их за послед-

ний писк киберпанковской моды.)

С точки зрения правил, посещение аль-Ишкура искажает восприятие мага, добавляя +2 к сложности бросков восприятия окружающего и координации движений (бросков Ловкости и Восприятия). Чтобы изгнать Ишкура на манер батинитов, игрок должен набрать 20 успехов на длительном броске Восприятия + Медитации. За игровой день можно сделать два броска; при провале придётся начинать всё с начала. Решение Адептов ограничивается броском Интеллекта + Науки, но не изгоняет духа, если не применить подходящую контр-магию.

Сила воли 3, Ярость 2, Гнозис 2, Энергия 15.

Чары: Дезориентация.

Шукрал-Акбар

(Связи 5)

Описание. Схожесть в именах Шукрала и Ишкура неслучайна: муршиды Аль-и-Батин считали их родственными духами и осмеливались говорить о «Великом Ишкуре» только шёпотом. Если младший дух умеет только искажать восприятие пространства, для наказания провинившегося мага у Шукрал-Акбара в распоряжении полный арсенал Магии Связей.

Среди его методов воздействия есть билокационный трюк, прозванный в народе «коробочкой». Шукрал телепортирует жертву носом к стенке (или к полу, если маг лежит), а затем с помощью билокации создаёт возле той же стены четыре его копии, каждая из которых повёрнута в четверть оборота от оригинала. В результате куда бы не повернулся волшебник, одна из его копий обязательно упрётся в стену, преграждая путь остальным, — он словно оказывается в «короб-

ке». Разумеется, трюк не проворачивают на глазах у спящих, но попасть в «коробочку» в компании друзей-волшебников весьма унизительно. Единственный способ выбраться из ловушки — слиться со своими копиями с помощью «Перемещения сквозь пространство» (со сложностью +2 из-за необходимости повернуться).

Миры Шукрал-Акбара сводят с ума похлеще миров Фарандви, ведь в них оптические иллюзии аль-Ишкура становятся реальностью, а пространство перекручено до невозможности. Углы и грани вывернуты наизнанку, хотя кажутся нормальными; лестницы ведут одновременно и вверх и вниз; сквозь окна и двери невозможно пройти, а выглядят они словно нарисованы на уходящей в бесконечность глухой стене; перспектива поставлена с ног на голову — далёкое кажется близким и наоборот. При описании этих миров пользуйтесь работами Эшера. Материальное тело Шукрала также можно охарактеризовать через картины Эшера — геккон, который выползает из плоских изображений, изгибаясь невозможным образом. Чтобы освободиться, необходимо победить этого геккона с помощью Магии.

Атрибуты (только в мире Парадокса): Сила 4, Ловкость 5, Выносливость 3.

Способности: Драка 4, Уклонение 5.

Сила воли 5, Ярость 5, Гнозис 3, Энергия 15.

Чары: «Коробочка», Похищение.

Пыльная ведьма

(Энтропия 3)

Описание. Никто доподлинно не знает, кем была Пыльная ведьма до превращения в духа. Как бы то ни было, первые упоминания о ней относятся

к эпохе охоты на ведьм. Считается, что она была обычной женщиной или, быть может, приведением, которая попала в облако праха, оставшегося от сожжённых на костре магов. Прах вошёл в неё и сделал саму её суть пеплом. С тех пор люди и предметы рядом с Ведьмой покрываются пылью, которая при попадании на кожу вызывает очень неприятные ощущения. Хотя Ведьма и вызывает страх, её нельзя назвать злой: она даже может исцелить раны, которые нанесла в ходе «урока». Излюбленная цель Пыльной ведьмы — техномаги, включая Сынов эфира и Адептов виртуальности, зато Вербен она трогать не станет. Многих магов Небесного хора она приводит в ужас.

Чаще всего Пыльная ведьма появляется в ответ на неоднократное грубое пренебрежение статичной реальностью, особенно при вульгарном Парадоксе со свидетелями (например, если метнуть два огненных шара на Параде Масу's в День благодарения[10]). Если Ведьме приходится иметь дело с группой, она сбрасывает одежду и наполняет окружающее пространство пылью, от которой все начинают чихать и кашлять. Обладатели аллергии или астмы могут терять по уровню здоровья за ход. В большинстве случаев, желая преподать провинившемуся магу «урок», Ведьма бормочет: «Прах к праху», и вдувает щепотку собственной пыли в лицо колдуна. Отчихавшись в течение хода, жертва начинает поднимать облака пыли уже с собственного тела. Теперь все маленькие хрупкие предметы (бумага, книги, очки, одежда) рассыпаются прахом от прикосновения мага, в том числе и его личные вещи. Так продолжается, пока не кончится действие Эффекта, но не более, чем до конца истории. Чувствительные приборы и хрупкая экипировка будут безнадёжно запачканы пылью и могут потребовать длительного ремонта или чистки.

В видимом облике Пыльная ведьма напоминает шаркающую бормочущую старуху с тонкими седыми волосами, одетую в серую пыльную дерюгу. Всё, к чему она ни прикоснётся, покрывается вековым слоем пыли. Ведьма может изменять свою внешность, но в любом случае она будет притягивать и оставлять повсюду пыль. Коммерсантка, которая без перерыва сдувает с костюма пылинки, может навлечь на себя серьёзные подозрения. Прах ты и в прах обратишься.

Сила воли 6, Ярость 3, Гнозис 5, Энергия 15.

Чары: Прах к праху, Явление, Страх (аналогично Эффекту Разума 2 «Эмпатия»).

Хаим[11]

(Жизнь 5)

Описание. Под именем Ночной убийца или Исторгающий вопли Хаим так или иначе фигурирует в сказаниях любой Традиции. Хаим убивает просто потому, что любит убивать. Звуки боя иногда привлекают этого великолепного воителя, надёжно защищённого колдовством, на поле брани, где он разит всех без разбора. После боя его часто видят плачущим, но не по погибшим, а потому, что некого больше убивать.

[10]Ежегодный парад, который сеть универмагов Масу's устраивает на улицах Нью-Йорка в День благодарения.

[11]В переводе с иврита «жизнь».

Некоторые считают Хаима либо колдовским порождением Кабала чистого разума, либо же древним магом Кабала. Другие утверждают, что он состоит из плоти и крови и ничто человеческое ему не чуждо, а в пустыне Северной Африки или Ближнего Востока у него есть огромный форт. Третьи шепчутся, что мир Парадокса Хаима — настоящее чудо, жуткое и прекрасное; мир представляет собой настоящее королевство крестоносцев на зените крестовых походов. Группе персонажей предстоит узнать, что, несмотря на общие представления их Традиций о нём, кошмарный образ Ночного убийцы породил целый ряд различных легенд.

Хаим презирает вульгарную Магию и может прийти за тем, кто слишком часто обрастает Парадоксом. Чаще всего, в таком случае самое разумное — спасаться бегством. Хаим не использует других Чар помимо Материализации и Похищения: он бьёт не Магией, а физической силой. Чудовищный воитель убьёт тех, кто накопил много Парадокса. Призвать его может отдача от 15 пунктов Парадокса и более, но пострадают все поблизости. Дух не уйдёт, пока вокруг него не останется лишь гора трупов.

Хаим выглядит, как могучий покрытый шрамами воин в тяжёлых доспехах, которые в данном народе или Традиции соотносятся с архетипом кошмарного убийцы. Европеец увидит крестоносца в матово-чёрной броне и со шлемом в виде ужасного ящера, а араб — всадника-бедуина. Воин восседает на вороном звере с бельмами вместо глаз, который мчит со скоростью 50 миль в час и прыгает с ловкостью кошки. Говорят, что скакун лижет кровь сражённых его хозяином врагов.

Сила воли 10, Ярость 6, Гнозис 7, Энергия 30.

Чары: Материализация, Похищение, Броня (6 пунктов, только в Умбре).

Атрибуты после материализации: Сила 4, Ловкость 2, Выносливость 4, Обаяние 1, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3, уровней здоровья 14.

Таланты: Драка 4, Запугивание 3.

Навыки: Пытка 4, Следопытство 3, Фехтование 5.

Знания: Быт 3, Языки 4.

Слек-Джек

(Разум 2)

Описание. Этот дух виден только магу и выглядит как плюгавый карлик. Джек ходит за жертвой как привязанный и без конца ноет, ворчит, придирается, даёт плохие советы и иными способами подрывает чувство собственного достоинства мага. Пока Джек рядом, жертва не может восстанавливать Силу воли. Если его разозлить по-настоящему, он утащит мага в свой мир, чтобы доводить несчастного столько недель, каково его значение Парадокса.

Изгнать духа можно только в его же умбральном мире. Джеку нельзя повре-

дить физически даже в Умбре. Его необходимо поймать на откровенном вранье, обхитрить или запугать в процессе разговора. Как правило, для этого нужен бросок Интеллекта (чтобы перехитрить) или Манипулирования + подходящей Способности (Отвод глаз, Запугивание, Загадки и т. д.). Джек хитёр, так что сложность не должна быть меньше 7. Разговор необходимо отыграть в лицах. Бросок нужен лишь для определения результативности избранной тактики.

Сила воли 7, Ярость 2, Гнозис 5, Энергия 15.

Чары: Критиканство (не даёт жертве восстанавливать Силу воли и вытягивает её по пункту в день), Явление (виден только жертве), Похищение.

Отакот

(Разум 3)

Описание. Многим магам способности этого причудливого духа кажутся особо гадкими. Обычно всё начинается с того, что невидимая сила ударяет мага по макушке и неслышно для окружающих орёт: «Вот так вот!». Затем у волшебника начинаются проблемы с памятью, сначала с краткосрочной, а потом и с долгосрочной. Без усилия уже не вспомнить даже таких простых вещей, как пароль от компьютера и был ли выключен утюг; и усилие приходится прилагать всё большее и большее. В бою это может привести к самому плачевному результату. Попытка мысленно связаться с пострадавшим заканчивается тем, что на связь выходит Отакот. Молодые маги иногда зовут это состояние синдромом Ни-черта-не-помню. Чем дольше одержимый страдает от духа, тем серьёзнее последствия. Полноценное вселение может надолго превратить мага в овощ.

Больше всего Отакот любит появляться в облике гоблина, который словно сошёл с картин Брайана Фрауда и находится под действием «спидов». На голове у него может как торчать «ирокез», так и сиять лысина, уши — длинные и заострённые, глазища — широкие и настырные, сам он тощий, а зубастая улыбка кого угодно приведёт в замешательство. Тот, кто вступит с Отакотом в мысленную связь, увидит похожее на это описание существо, но в одежде пострадавшего мага.

Раз в сутки Отакот бросает свою Ярость против Силы воли персонажа. Каждый успех приводит к тому, что маг теряет одно какое-либо воспоминание (1 успех — на ход, 2 — до конца сцены, 3 — на день, 4 — до конца истории, 5 — навсегда). Такие значительные воспоминания, как прошлое героя, забыть нельзя, но мелкие детали, вроде имени или местонахождения талисмана, — вполне. Длительность присутствия Отакота зависит от набранного Парадокса. Он так и будет ошиваться поблизости, если персонаж не прекратит использовать вульгарную Магию. Чтобы избавится от духа, нужно воздерживаться от вульгарной Магии на время его присутствия.

Пример. Отакот вселился в тайного агента Джона Кариджа два дня назад. Каридж не должен пользоваться вульгарной Магией ещё два дня, чтобы дух отвязался. Если человек в чёрном забудется, придётся начинать всё с начала. А ещё Ярость Отакота нарастает каждый день с начальной 1 до максимума в 8.

Сила воли 5, Ярость 1—8 (растёт), Гнозис 5, Энергия 15.

Чары: Забывчивость, Явление.

Фаразм

(Дух 1)

Описание. Фаразм проявляется в виде духа-галлюцинации. У него нет настоящего тела ни в физической, ни в умбральной реальности, но и Магию использовать он не может. Его сила заключается в способности вводить людей в заблуждение, приняв любой облик. Фаразм может явиться в любом обличье от едва слышного шёпота и зловещего ветерка до полноценных видений божеств и героев, отправляющих незадачливого мага совершить сомнительный «подвиг». Фаразм часто состоит на службе у племени оборотней Уктена и у нувиша (оборотни-койоты), отпугивая излишне любопытных людей от каэрнов.

Сила воли 5, Ярость 4, Гнозис 5, Энергия 15.

Атрибуты: Манипулирование 3, Внешность 0—5.

Способности: Быт 2, Хитрость 4, Языки 3.

Чары: Явление.

Тиктак

(Время 1)

Описание. Как и аль-Ишкур, Тиктак — совсем незначительный дух, который, тем не менее, может доставить массу неприятностей. Тиктак является в виде тиканья в голове провинившегося посвящённого Сферы Времени, которое сперва синхронно с внутренними часами мага, но затем учащает или замедляет свой бег, лишая волшебника чувства времени. Дух обожает замедлять реакцию жертвы в самый неподходящий момент, будь то разгар боя, автомобильная поездка или важ-

ные переговоры.

Сила воли 3, Ярость 2, Гнозис 2, Энергия 10.

Чары: Заморок (+2 к сложности действий, требующих Магии Времени, собранности или пунктуальности), Явление.

Новые характеристики для духов из «Магов: Восхождения»

Характеристики духов из приложения к книге правил «Восхождения» требуют следующих изменений:

- **Фарандви.** Сила воли 4, Ярость 4, Гнозис 8, Энергия 20.

Чары: Материализация, Перестановка (телепортация по сложности Силы воли цели), Зеркальный лабиринт, Дубликат (см. «Маги: Восхождение»), Похищение.

- **Дурной глаз.** Сила воли 5, Ярость 2, Гнозис 8, Энергия 10.

Чары: Сглаз (Эффект Энтропии «Азартная игра»), Материализация (в виде символа неудачи).

- **Игтукра.** Сила воли 10, Ярость 5, Гнозис 4, Энергия 15.

Чары: Гравитация (урон от Энтропии; Ярость растёт каждый ход от 1 до 5. Урон равен количеству успехов × 5).

- **Прокариот.** Сила воли 5, Ярость 2, Гнозис 0, Энергия 15.

Чары: Инфекция (каждую неделю наносит один уровень неизлечимого урона).

- **Терра Фирма.** Сила воли 5, Ярость 2, Гнозис 5, Энергия 25.

Чары: Материализация, Удушение (две кости осложнённого урона по сложности 6; можно поглощать).

Атрибуты после материализации: Сила 5, Ловкость 1, Выносливость 5, уровни здоровья 8.

Способности: Драка 5.

- **Деменция Парадокс.** Сила воли 10, Ярость 5, Гнозис 7, Энергия 20.

Чары: Страх (аналогично Эффекту Разума «Передача образов»; бросок Ярости против Силы воли цели, чтобы привести её в ужас галлюцинациями), Материализация (воплощение страхов мага).

Атрибуты после материализации: Сила 1, Ловкость 2, Выносливость 1, уровни здоровья 5.

Способности: Драка 2, Уклонение 4.

- **Доробо.** Сила воли 1, Ярость 3, Гнозис 1, Энергия 10 + похищенная у мага квинтэссенция.

Чары: Дробление (аналогично практике Начала 2 «Пересчёт костей»), Утечка (забирает у цели равное Ярости количество квинтэссенции).

- **Прядильщик рун.** Сила воли 4, Ярость 3, Гнозис 3, Энергия 20.

Чары: Силки на Аватар (пленяет Аватар; +3 к сложности бросков Магии и невозможность восполнять квинтэссенцию), Тюрьма для Аватара (Возродившись в логове, Прядильщик оплетает добычу коконом; чтобы порвать сети, магу придётся изгнать паука и набрать 10 успехов на броске Арете + Сфера Духа по сложности 6. Если Магия Духа ему недоступна, без помощника Аватар не спасти), Кристаллизация (в итоге получается не Фрактальная сеть, а мистическая паутина).

- **Морщинка.** Сила воли 8, Ярость 5, Гнозис 8, Энергия 30.

Чары: Материализация, Отмена рождения (Ух-ты! Время искривляется таким образом, что маг перестаёт существовать. Эта богоподобная сила стоит 10 пунктов Энергии).

Атрибуты после материализации: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2, Обаяние 4, Манипулирование 4, Внешность 1, Восприятие 3, Интеллект 3, Сообразительность 5, уровни здоровья 6.

Способности: Бдительность 2, Уклонение 4, Запугивание 5, Загадки 4.

Советы рассказчику. Неверие

Неверие — это причина болезней и гибели «небывалых» созданий и сбоев в работе гипертехнологических диковин, вроде боевых дронов доктора фон Альмена или прототипов HIT Mk VI и Mk VII. Оно слабее там, куда ещё не добралась наука, а в Ближней Умбре, мирах Горизонта или Сети не действует вообще. А ещё это довольно молодое явление. Большинство существ стало испытывать трудности только в последние два столетия.

Можно считать, что невероятное создание — шестисотфутовый кальмар, китайский дракон или котёнок с языком лягушки — на виду у спящих будет чахнуть со скоростью одного уровня здоровья в час, в промзоне — одного уровня в день, прячась на урбанизированной территории или рядом — одного уровня в месяц, а где-нибудь в глуши — одного уровня в год (в худшем случае). Этого эффекта можно избежать в убежище — часовне, каэрне или лаборатории — парадигма там «перепрошита». А ещё немалое число таких существ умеет переходить в Умбру, вселяться в тело человека или маскироваться под нечто заурядное. Подкормка тассом или квинтэссенцией останавливает процесс угасания, отсюда и «диета» фамильяров и духов-хранителей. Но даже в этом случае существа чувствуют себя в современном мире не в своей тарелке.

В этом отношении Парадокс — настоящий чистюля. Многочисленные истории о морских чудовищах, которые разлагаются за считанные часы, или о мёртвых инопланетянах, исчезающих до того, как их успеют освидетельствовать, показывают, что ждёт неправдоподобных существ после смерти.

Неверие никоим образом не затрагивает магов, вампиров, демонов, оборотней, привидений и «правдоподобных» диковин. Что считать правдоподобным, а что нет — дискуссионный вопрос, ответ на который меняется с течением времени. Вот почему Технократия поощряет такие кинофильмы, как «Парк юрского периода» и «Терминатор 2», а некоторые вербены «выводят» единорогов на строго научных основаниях. Раздвигая границы человеческих убеждений, эти маги надеются облегчить существование своих союзников. «Экспансия убеждений» — в этом вся Магия.

SMILF

Глава 3. Мародёры

И, очнувшись от печали, улыбнулся я вначале,
Видя важность черной птицы, чопорный её задор,
Я сказал: «Твой вид задорен, твой хохол облезлый чёрен,
О зловещий древний Ворон, там, где мрак Плутон простёр,
Как ты гордо назывался там, где мрак Плутон простёр?»
(Эдгар Аллан По, «Ворон». Пер. М. Зенкевича)

Каркнул Ворон: «Джонни Гор».

— Простите? — вздрогнув, я оторвался от комментированного издания По. Мне-то казалось, что в кабинете больше никого нет. Я привык работать при запертых дверях и задёрнутых шторах. И хотя я определённо слышал чей-то голос, его источник оставался неясен, пока я не взглянул наверх.

— Джонатан Фрэнсис Гор, — повторил ворон, сидя гордо над дверями, там где бледный бюст Паллады, а ведь в комнате моей бледных бюстов не бывало. — Пришёл поговорить о твоей книге.

Я скептически оглядел незваного гостя. Не каждый день ко мне обращаются врановые, да и не так часто их можно найти в закрытом помещении.

— Моей книге? — птица спрыгнула с дверной перекладины на старинный глобус, поставленный мной возле рабочего стола. Когти оставили на поверхности глубокие борозды — глобус был безнадёжно испорчен.

— Ты же Стивен из Уорика, так? Пару лет назад написал бестиарий, да? Прямо сейчас работаешь над новым пылесборником, я прав? — ворон двигал шеей туда-сюда, как заправский боксёр. — Я тут, чтобы обсудить его. Надо кое-чего подправить, и, судя по прочитанному, именно ты мне и нужен.

— Я действительно Стивен Фревин Уорик, — вынужден признать, что несмотря на все опасения, манеры птицы обезоружили меня. Едва ли можно сказать, что с моими работами знакома широкая прослойка видов, не говоря уже о corvus corax, да и среди них, я боюсь, они не в чести.

— Вам понравился «Бестиарий забытых»?

— Э-э… «понравился» — слишком сильное слово. Был прок от этого лакомого кусочка, есть там пара-тройка сногсшибательных вещиц: но кое-что написано неточно, особенно, что касается лоскутной братии.

Некоторое время я молча изучал собеседника, тщательно подбирая слова.

— Ну, молодой… человек… Вы, конечно же, понимаете, что нельзя допустить неточность в выдумке. Особенно, если цитата приведена точно и подкреплена несколькими источниками. По правде сказать, даже автор из «Средневекового альманаха», уж насколько едка у него критика сделанных мной выводов, а и он не ставил под сомнение мои знания.

— Выдумка?! — ворон взметнул ввысь крылья и подался вперёд, как если бы хотел выпрыгнуть из кожи вон. — Подумай-ка лучше, с кем ты сейчас разговариваешь.

А ведь он был прав.

— И чем же я могу помочь?

Ворон победно уселся на место и принялся чистить перья со словами: «Запиши, что я счас тебе расскажу».

Я покорно потянулся, чтобы включить лэптоп. Сон это или нет, но если Кольридж мог находить в этом вдохновение, то кто я такой, чтобы отвергать подобного гостя? Я выжидающе занёс пальцы над клавиатурой.

— Минуточку. Насколько ты дремучий?

— Что, простите?

— Как действует Магия, знаешь?

И опять я задумался. Историю подобных заблуждений я изучал: разумеется, никакой магии не существует (что вполне очевидно любому здравомыслящему человеку), но не думаю, что такой ответ удовлетворил бы собеседника.

— Я в совершенстве изучил несколько теорий, касающихся её устройства, — ответил я, и это было близко к правде.

— Отлично, — кивнул ворон и начал свой рассказ.

Для удобства моих читателей, которых, как и меня когда-то, своеобразная лексика Джонни может поставить в тупик, я предлагаю этот глоссарий (к сожалению, далёкий от полноты). *С. Ф. Уорик*

Аркадия (Arcadia): Насколько мне известно, это легендарный древнегреческий полис, который существовал в гармонии между человеком и природой.

Аруны (Ahroun): Порода оборотней? Мне не удалось найти упоминаний о них.

Бай-Дай (Bai Dai): Группировка Мародёров, нацеленная на геноцид людей.

Барьер (Gauntlet): Граница, некоторым образом замыкающая наш мир… Как я понял, Барьер разделяет два обитаемых мира — Землю и Умбру.

Безмолвие (Quiet): Белая горячка.

Ближняя Умбра (Near Umbra): Расстояние в Умбре, которое можно преодолеть пешком? Я не смог найти других упоминаний, кроме самоочевидного перевода с латыни — тень.

Вивер (Weaver): Антропоморфная (насколько я понял… вполне может быть, что врановоморфная) персонификация порядка.

Вильд (Wyld): Антропоморфная персонификация хаоса, источник репродуктивных сил.

Вирм (Wyrm): Антропоморфная персонификация равновесия; по словам Джонни, сошла с ума и теперь воплощает Забвение. Источник разрушения и порчи.

Гальярды (Galliard): Порода оборотней? Согласно словарям, слово означает либо бодрость духа, либо танец и соответствующую музыку, распространённые в семнадцатом столетии. Сомневаюсь, что Джонни имел в виду именно это.

Гару (Garou): Волки-оборотни.

Лоскутная братия (Patchwork Kin): Применяется по отношению к широкому

кругу существ, которые, по всей видимости, состоят из частей разных животных (подобно мантикоре или сфинксу).

Меняющаяся братия (Changing Kin): Любые разумные существа, склонные к камбиоморфизму; перевёртыши.

Миры Горизонта (Horizon Realms): Другие планеты?

«Пентекс» (Pentex): Американская корпорация, по-видимому, чем-то навлёкшая на себя гнев «Вильда».

Танцоры Чёрной Спирали (Black Spiral Dancers): Организация вирмопоклонников? Название наводит на мысль о мистическом культе, обожествляющем календарь.

Тасс (Tass): Золото? Во всяком случае, нечто ценное.

Тварь Вирма (Wyrmspawn): Любое затронутое порчей существо, которое служит Забвению.

Технократы (Technocrats): Этимология указывает на технических правителей, а по контексту — это магическая организация, но…

Традиции (Traditions): Ещё одна магическая организация, более умеренная (или не столь решительная), чем Технократия.

Умбра (Umbra): Тень. Это может быть миром по ту сторону Барьера, о котором говорил Джонни. Быть может, это страна фей?

Умбральное подполье (Umbral Underground): Ещё одна группировка мародёров; не так сильно увлекается убийствами, но не менее опасна.

Фоморы (Fomori): Родственники фей, которые были изгнаны с Британских островов до написания первых летописей. Считались фантастически могучими воинами.

Целестины (Celestines): Полубоги?

Чистые (Pure Ones): ? (Мне не удалось найти о них ничего, кроме сказанного Джонни.)

Рассказ коракса

Впервые я повстречал мародёров, — начал Джонни, — когда летал с одной американской стаей гару, дело было, вроде бы, в Кентукки. Мы гнались за Танцорами Чёрной Спирали и парочкой фоморов, а ещё с ними была какая-то дрянь — вонючая куча горящей жижи и отбросов. Мы прозвали её Балрог. Кажется, разумом она всё-таки обладала.

Твари Вирма драпанули от нас по туннелю, прилегающему к главной дороге, по направлению к фабрике химикалий, откуда они все и повылазили. Нам это ни разу не улыбалось, но нельзя было их отпускать в силу кой-каких… обстоятельств. Мы ринулись за ними, отчаянно надеясь, что эта дыра не окажется ловушкой. Под конец мы наткнулись на мёртвых фоморов, из которых слепили идеально ровные кровавые шарики. Стену позади них снесло под чистую.

Мы-то подумали, что это их Балрог так уделал; то ли они его довели чем-то, то ли даже не знаю. Впрочем, никто и не подумал притормозить, чтобы разобраться,

в чём дело… уж если эти волки взяли след, они либо настигнут цель, либо полягут в процессе. Сомневаюсь, что они вообще долго над этим раздумывали. Так что мы двинули дальше.

Мы попали в огроменную комнату, забитую цистернами, трубами и ржавыми агрегатами, так что другого конца не было видно. А ещё там были всадники. Монгольские всадники, которые, словно стая кабанов, неслись во весь опор на охранников из «Пентекса» и Чёрных Спиралей с окровавленными мечами наголо — и Танцоры буквально тряслись от ужаса. Спирали бросились мимо нас к пузатой отполированной цистерне у северной стены и тут же ушли в Умбру.

Всё затихло на мгновение, и я услышал, как матерятся аруны. Гальярд словно язык проглотил. И вдруг цистерна заревела гружённой фурой, у которой прорезались голосовые связки, и из неё посыпались хнычущие словно щенки Танцоры. Мы будто в дурацкий мультфильм попали, подумал я, и в этот момент мимо проковылял огромный мамонт, которого погоняла чернокожая старушка с зонтиком в «горошек». Тут я не сдержался и заржал во весь голос, чем вывел своих воинственных товарищей из оцепенения. Они разбрелись, чтобы разделаться с остатками Чёрных Спиралей, а я прошмыгнул по стеночке, надеясь разнюхать что-нибудь в более спокойной обстановке.

Где-то в пятидесяти футах у основного генератора стоял чело-

век с седеющими волосами и суровым выражением лица. На вид ему было за сорок. Я уменьшился и прыжок за прыжком подобрался по трубе до самых турбин, почти упёрся ему клювом в воротник. Места в первом ряду, что называется.

К этому времени старушка со своим слоноподобным приятелем притопала к пункту назначения, и к седеющему мужчине выстроилась изумительная делегация чудиков.

— Потери есть? — спросил мужчина.

— Никак нет, сэр, — отчиталась брюнетка с пистолетом-пулемётом и планшетом.

— Отлично. А теперь прогнать гару, бегом арш! — трое парней в пурпурной форме кинулись по направлению к стае моих приятелей. — Справились на отлично, джентльмены… и дамы, конечно же, — мужчина с улыбкой кивнул обладательнице планшета и старушке, которая как раз докармливала мамонта картофельными чипсами.

— Прекрасно сработано, Томлинсон, — стоящий рядом вахтёр «Пентекса» — простите, джентльмен в фирменной спецодежде «Пентекса» — вежливо поклонился и принял появившийся из ниоткуда бокал шампанского.

В этот момент вернулись трое в пурпурном и бокал шампанского из ниоткуда получил уже каждый, включая меня. Изумительно. Тут я потерял нить разговора. Судя по всему, половина собравшихся поздравляла вторую половину, а затем получала ответные благодарности. По большей части разговор не имел ни малейшего смысла, но вскоре все обменялись рукопожатиями, и шестеро или семеро чудиков покинули комнату через прореху в Барьере размером с гаражные ворота.

Через пару-тройку секунд оставшиеся ушли вслед за мамонтом через другую прореху. Я немного подуспокоился, слетел на пол, поклевал маленько сор… и тут на меня выкатился из дыры серебряный шарик. Я так и застыл — всё буквально кричало: «бомба»! И тогда мохнатый хобот обвил меня и вытащил вон.

Главный — Роберт Дейвенпорт его звали — принял меня чин-чинарём и предложил отправиться вместе с ними: их знания о лоскутной братии и Ближней Умбре можно было уместить в спичечный коробок и ещё осталось бы место для целой галактики. А мои познания о магах уместились бы в другом углу коробка. Так что я отправился с этими психами.

Не пойми меня неправильно, Дейвенпорт и его компашка — отличные парни. Ты не поверишь, но за один год мы укокошили семерых вампиров, двух демонов, четырёх директоров «Пентекса», базу техов и мелкую сошку нефанди. Я побывал в таких местах Теллуриана, о которых и слыхом не слыхивал, и встретил парочку духов, о которых на Земле позабыли ещё во времена становления цивилизации. Когда появится моя стая, профессор, покажи им эти записи. Убеди их, что Завсегдатаи Бутчер-стрит помогут, если их отыскать.

Я замер в испуге. Голос Джонни был таким зловещим. Но прежде чем ко мне вернулся дар речи, он продолжил свой рассказ.

Да, Завсегдатаи — ребята неплохие. Без Дейвенпорта я бы к остальным и на шаг не приблизился даже за весь тасс Аркадии. Все они чокнутые, абсолютно все, не ис-

ключая Завсегдатаев; никогда не знаешь, чего от них ждать.

Вот адвокат по имени Мартинс, который считает, что находится в аду. Для него весь мир — лишь пригород Геенны, в котором ему суждено защищать невинных до скончания веков. Мартинс убивает безо всякого сожаления, ведь он знает, что все уже умерли.

Вот примерно с десяток домохозяек, которые напиваются раз в сто лет и разрывают на части попавшихся им «грешников». Вот уж не знаю, что они называют грехом, а что — нет.

Вот банда мотоциклистов со своим уютным мирком. Осмысленная речь сквозь барьер этого мирка не проходит, так что они даже поговорить ни с кем не могут. Абраксас видела, как они спасли из горящего здания пятерых детишек. А затем пристрелили одного. Просто так. Есть слушок, что если стоять смирно, пока они кружат вокруг тебя на байках, можно войти в их безмолвие и поговорить с ними. Но обратного пути уже не будет: ты прыгаешь на байк и уматываешь с ними в закат.

А ещё я в парочке мародёрских миров побывал. Это отвал башки. Посёлок с общим безмолвием — это ещё цветочки, с ними хотя бы поговорить можно было. В принципе, тибетский монастырь был вполне ничего, но остальные миры… совершенно бессмысленные разговоры длятся целыми сутками; если реальность довольно подвижна, люди взаимодействуют с окружением как придётся — спят на потолке, например; действительность на просвет видно, настолько её растянули затолкнутые в неё бесчисленные вселенные.

Джонни замолк, я бы не смог сказать, в задумчивости или чтобы перевести дыхание, и я увидел, что мой гость принял человеческий облик.

Он был моложе, чем я думал, и легко бы мог сойти за одного из моих студентов. Холёные перья стали белой кожей, скрылись под чёрным комбинезоном и суконной шинелью того же цвета. Мрак комнаты скрывал черты его лица, но под взъерошенной копной волос я разглядел всё тот же проницательный, гнетущий взгляд.

И я тоже хранил молчание, погрузившись в размышления о природе удивительных стран и людей, о которых он рассказывал. В конце концов на смену моим полуоформленным думам пришёл взволнованный вскрик: «А что же на Земле?»

— Ну, — замялся Джонни, — понятия не имею. Тут целая орава может обосноваться, — он бросил на меня чудной пронзительный взгляд, — смешавшись с окружением и не отсвечивая.

Гость продолжил, и я записал его объяснения, хотя, по правде сказать, мало что в них понял.

Разновидности мародёров

Природа, ты одна моя богиня.
Лишь твоему закону я служу.
(Эдмунд, «Король Лир». Пер. О. Сороки)

Для большинства мародёров первый день в новом качестве становится последним. Как только старпёры из Технократии завидят сбрендившего ученика, разгова-

ривающего с гаргульями (не говоря уж о Магии), — его песенка спета. Экономит время в будущем. Традиции не так скоры на расправу, но и в этом случае мародёра ждёт тот же конец.

Чтобы остаться в живых, им нужно либо обладать, так сказать, довольно тихим безмолвием, либо быть по-настоящему крутыми. В первом случае они как свечки: подозрений не вызывают, в солнечный день почти не заметны, но пожар всё равно могут устроить. Так можно избегать внимания Технократии или Традиций годами, но как только их заметят — им крышка. У тех, кто не обделён талантом и силой, но кому не повезло с безмолвием, до поры до времени всё хорошо, но они как фейерверк: громко бабахают и могут оторвать пол-руки. Технократия держит «пожарные» отряды штурмовиков наготове просто на всякий случай.

Проблема в том, что есть третья категория — мародёры с вписывающимся в реальность безмолвием *и* хорошим знанием Магии. Такие могут при желании выжить на Земле и в одиночку. Они могут уйти в миры Горизонта, чтобы исподтишка сеять в часовнях хаос, водить за нос мастеров и обращать местных обитателей в свою веру направо и налево. Они могут вступить в Умбральное подполье и вытаскивать «фейерверкеров» из передряг на оперативный простор. Они могут объединиться с гару и направлять вирмодавов туда, где нефанди будут ждать их меньше всего. А если мозгами они не обделены, они могут остаться на Земле, чтобы помогать мародёрам-фейерверкерам действовать сообща и обучать неявных мародёров полезным трюкам.

— Как Дейвенпорт? — уточнил я.

Мой собеседник вновь надолго погрузился в глубокое молчание; печаль осенила его лик, словно туман над топями.

— Именно как Дейвенпорт, — отозвался Джонни и снова замолк.

И тут я почему-то поверил во всю эту историю. Такое могло быть только наяву, а не во сне. Но одно обстоятельство не давало мне покоя: за все годы моих исследований, в груде прочитанных мною книг, нигде не было и малейшего упоминания об истинной природе вещей, о которых шла речь в нашей беседе. Тайные сообщества так просто своими секретами не делятся.

Не без внутреннего трепета я выдавил из себя вопрос:

— Джонни, зачем ты мне всё это рассказываешь?

— В шахматы играть умеешь? — спросил он, подняв голову.

Я утвердительно кивнул.

— В начале партии фигуры на доске расставлены симметрично, так? Чудненько. А потом сдвигают с места первую пешку, и внезапно оказывается, что это древнейшее поле битвы за всю историю.

В начале было трое: Вильд — Источник, Вивер — Создатель и Вирм — Равновесие меж ними. Каждый мир был наполнен жизнью. Трое сотворили всё остальное: целестин, которых люди зовут богами; духов, что вне Земли; меняющуюся братию с задачей по их роду; людей, владеющих землёй; зверей и всё произрастающее из земли, чтобы покрыть наготу Геи, — словно цитируя священное писание, он начал излагать историю тысячелетней войны, затронувшей все континенты и даже небесные сфе-

ры; а первым залпом в ней, судя по всему, стал переход к оседлому образу жизни. По словам Джонни, в начальной стычке зарождались и гибли города и вампиры, неся по всей Земле порчу, вложенную в них служителями Вивер, или Вирма… или обоих. У устного предания есть некоторые недостатки.

В любом случае ясно, что Вивер перестаралась и свела с ума Вирма. С тех пор Вирм отчего-то желает разделаться с Геей любой ценой.

— И теперь Равновесия нет, а может никогда больше и не будет, — продолжал он, сердито расхаживая по моему крошечному кабинету, — не знаю. Думаю, маги были призваны поддерживать Равновесие, как Чистые до них, но они настолько же разобщены, как и мы, перевёртыши. Половина магов прибилась к Вивер — проклятые технократы — а уж сколько среди них ходит продавшихся Вирму варавв, никто не знает.

И всё-таки мне кажется, что к эндшпилю Вильд готовит пешек в ферзи — и конец не за горами, будь уверен — а уж останется ли в конце концов поле, зависит от фигур. Волки думают, что надежды нет; пиявки не видят дальше собственной клетки; но мы, кораксы, и с нами волшебники знаем — победа возможна. Но при таких шансах я бы поставил на неё только свою жизнь.

А мародёры… они Вильдовы до мозга костей, уж я-то вижу. Они хотят того же, что и я: выздоровления Геи, ослабления Барьера, падения Мембраны. Их подход к делу иногда выглядит бессмысленным, но ребята они славные. Нарочно гару вести с ними дела не станут, но я говорю тебе: ещё никто не учуял запах Вирма на мародёре.

Они все больны на голову, и даже лучших я побаиваюсь, но Дейвенпорт и остальные борются за то же, что и я, а некоторые стали моими друзьями. Возможно, мародёры — именно тот союзник, которого ищет мой народ — тёмная лошадка апокалипсиса, восставшая из пепла, чтобы сражаться с демонами до конца времён, — Джонни вернулся на место и уставился на книжные полки. Я почувствовал, что в воздухе между нами повисла некоторая дурная недосказанность.

— Или?

— Никакого «или». Как я и сказал, они — целиком от Вильда. Но есть Вильд, и есть Вильд. Дейвенпорт, Завсегдатаи и Умбральное подполье — лишь одна сторона монеты… Бай-Дай — другая. Они убеждены, что самый простой способ вернуть мифическую эпоху — это ослабить статичную реальность где-то на пять миллиардов человек.

Я бросил на него полный ужаса взгляд:

— Пять миллиардов?! Боже мой…

— Я видел бай-даевцев в прошлом году — это посмешище. Они даже шнурки завязать не могли, не то что спланировать геноцид. Если среди них и была парочка серийных убийц, которых стоило опасаться, полиция техов и Подполье держали их в узде. Но теперь, — прохрипел он таким голосом, будто только что вернулся из преисподней, — у них появился лидер. Они сплотились под его началом; я видел его лицо, и он знает об этом.

— Неужели?

— Вот почему я здесь, профессор. Чтобы быть на шаг впереди его головорезов, я должен вылететь до зари, — он испустил горький смешок. — Боюсь, ты теперь — связной с Умбральным подпольем. Я оставил для своей старой стаи след в Тени. Когда волки будут здесь, передай им всё, профессор, и скажи, что я улепётываю в Шангри-Ла. Они знают, о чём я.

К этому моменту мою любопытство улетучилось. Душа без остатка наполнилась тревогой за судьбу молодого храбреца, сидящего передо мной. Неужели, никто из товарищей не встанет на его защиту в момент нужды?

— А что же Дейвенпорт? Безусловно, он и Завсегдатаи смогут…

Джонни прервал меня:

— Они поскакали по мирам, чтобы отыскать оракула. Мне до них не добраться… да и не стоит их отрывать, — он отбросил волосы с лица и вскочил без предупреждения. — Пока ты и моя стая способны их предупредить, со мной всё будет в порядке.

Уже у окна он отдёрнул шторы и повернулся ко мне в последний раз:

— Обещаешь?

— Конечно же. И если я могу помочь чем-то ещё… — не успел я закончить, как он ушёл через закрытое окно. Я изумлённо подскочил к окну, но моего удивительного гостя как не бывало.

Безумие

Когда болеем,
Нам не до послушанья; вместе с телом
И дух страдает.
(«Король Лир». Пер. О. Сороки)

Сумасшествие — это такая вещь, которая зависит от точки зрения.

Представьте экран радара, где зелёное поле представляет Теллуриан, а бледный луч развёртки, наткнувшись на Магию, оставляет на экране горящие точки. Вот многочисленные крупные точки — это миры Горизонта зефиринками плавают на границе между горячим какао Ближней Умбры и бескрайним простором Глубокой. Вот огромные движущиеся точки крупных миров и, ближе к центру, скопление (как гуща какао на дне кружки) мелких точек, которые отражают Землю со всеми её толкователями грёз, адептами виртуальности, теургами, тремерами, прогениторами и прочими.

Кто-то начал крутить верньеры этого воображаемого пережитка Второй мировой. Внезапно мелкие точки выросли в размерах. Это земной город, а вон то скопление техномагов в углу, должно быть, база Технократии. Светлые пятнышки вдали от неё — не что иное, как часовни их противников, и тут…

Луч развёртки пересёк нечто большое, бесформенное, яркое, и оно вихляет по направлению к базе техов. Если вернуться к сравнению с чашкой какао, один из пузырьков отклонился от траектории и врезался в самую гущу. Пятнышко замерло на секунду, будто бы оглядываясь, а когда двинулось дальше, на нём высветилась улыб-

ка.

Мародёры — ходячее искажение реальности, и главный вопрос как коан дзэн-буддизма, который по плечу лишь оракулу — с какой стати? Или, как спросит менее просвещённый: «Ради всего святого, да как им удаётся так вертеть реальностью и не откинуться от Парадокса?!»

Давным-давно никаких мародёров не существовало. Ориентированные на Вильда маги, конечно же, были, но то были обычные чудаки или Толкователи. Традиции уверены, что перемены (в чём бы они не заключались) наступили в разгар эпохи Просвещения. Гипотеза не плохая, как это часто случается с гипотезами о мародёрах, но на самом деле на каком-то этапе Средневековья (наблюдающие за мародёрами сходятся в том, что это было до Возрождения) отдельные маги безвозвратно сошли с ума и стали невосприимчивы к Парадоксу (хотя в то время это было не так очевидно). Только по прошествии времени, когда кристаллизация статичной реальности возросла, мародёры стали заметны, чем и вызвана ошибка Традиций.

Пациенты

Кто из дому, кто в дом,
Кто над кукушкиным гнездом[12]*…*
(Детская считалочка. Пер. Андрея Сергеева)

Психушки тут не при чём, но прежде чем узнать о «как?», придётся выслушать про «кто?»

Технократия, в своей небезграничной мудрости, выявила «факторы риска», с помощью которых надеется со временем локализовать вирус, вызывающий «заболевание» мародёров. В последней версии списка таких факторов значилось: прямой контакт с мародёром, долговременные отношения с гару, длительное пребывание в зоне активности мародёров, сиротство, хоть сколько-нибудь углублённое изучение хаоса вообще и мародёров в частности, астрономия (на этом пункте списка всегда бросается укоряющий взгляд в сторону космоинженеров, у которых самая плохая статистика по заражениям среди техов), чрезмерно строгий режим работы (все смотрят в сторону итераторов, которые отчётливо находятся не в своей тарелке), посттравматическое стрессовое расстройство, длительная командировка в мир Горизонта (за исключением Null-B), повышенное содержание сахара в крови, назначение в страны третьего мира, дружба с магами Традиций и обои в цветочек.

Само собой, список совершенно бесполезен. Во-первых, едва ли технократам под силу исключить все факторы риска. Космоинженерам не обойтись без изучения Теллуриана, армиям Конвенций не обойтись без оккупации каэрнов и миров, бойцам не обойтись без войны с противником, учёным (даже тем, что проводят данное исследование) не обойтись без захвата мародёров, изучения теории хаоса и наблюдения за гару.

Во-вторых, есть некоторые сомнения в справедливости сделанных исследовате-

[12]Как и в одноимённом романе Кена Кизи, под «кукушкиным гнездом» подразумевается психушка.

лями выводов. Тысячи технократов и традиционалистов выросли в доме с обоями в цветочек и ничего. Прогенитор с сорокалетним опытом вивисекции мародёров в полном порядке, а студент-пятикурсник сходит с ума, так их и не увидев. Толкователь грёз, который действительно общается с разными чудаками здоров-здоровёхонек, а не вылезающий из часовни эвтанатос начинает отмечать день нерождения. Эти события никак не связаны.

И наконец, список неточен. Маги, а в особенности техномаги, действительно зачастую сходят с ума после встречи с мародёрами или перевёртышами. Сироты, астрономы, адепты теории хаоса и затюканные инструкциями итераторы более чем вероятно слетят с катушек в стрессовой ситуации или погрузившись в себя, но принадлежность к этим категориям не является необходимым условием. На самом деле при наличии подходящего темперамента (и подходящего Аватара) стать мародёром может кто угодно — спящий, сирота, мастер — и тут не помогут никакие предосторожности. Если уж на то пошло, в качестве катализатора выступает именно подозрительность мага.

Но в отношении обоев в цветочек Прогениторы совершенно правы. Серьёзно.

Как

Заплатим дань природе.
(Брут, «Юлий Цезарь». Пер. П. Козлова)

А теперь — секрет. Перед вами подлинное происхождение мародёров и их почти абсолютной невосприимчивости к Парадоксу, за знание которого половина магов Теллуриана отдаст правую руку. Проявите внимание.

Когда маг решает стать мародёром, сознательно или нет, он берёт накопленный Парадокс и «оборачивает» им свой разум, так что Аватар и тело оказываются от него свободны. Это приводит к сумасшествию безмолвия, от которого мародёр уже не может избавиться. Это безумие нельзя ослабить квинтэссенцией, нельзя устранить никакими источниками тасса и нельзя исправить телепатией (хотя телепат при желании может войти в безмолвие мародёра с теми же побочными эффектами, как и обычно). Получается вечный транс, от которого нет освобождения. Таким образом маг, вольно или невольно, становится пешкой динамизма.

Взамен маг получает практически полный иммунитет к Парадоксу. Созданная безмолвием «вселенная» окружает его и защищает от вредоносного влияния реальности. (Конкретные правила можно найти в настоящей главе в разделе «Безумная Магия».)

У мародёров есть и другое удивительное преимущество — их Аватары сохраняют здравый рассудок. А раз они вольно или невольно работают на силу перемен, это становится незаменимым подспорьем. Аватар может направлять мага к нужной цели без препятствий со стороны сознания (как в случае мексиканских мародёров из «Фактора хаоса»: несмотря на их отношение к Сэмюэлю Хейту, Аватары магов с самого начала знали, что это уловка Вирма, и отреагировали соответственно… в конечном итоге). А если Аватар и разум действуют в согласии, мародёр становится

только сильнее. Подробнее об этом феномене можно прочитать опять-таки в разделе «Безумная Магия».

А теперь учтите, что в Мире тьмы обо всём этом практически ничего не знают, а Пробуждённый может узнать об этом в лучшем случае на долю секунды. И чаще всего эта доля секунды непосредственно предшествует превращению в мародёра самого мага. Если за это время маг не решит пополнить ряды хаоса добровольно, он забывает обо всём. Если он решает поделиться своим знанием с кем-либо ещё (а подобное желание не слишком свойственно мародёрам), он тут же всё забывает, хотя и может вспомнить впоследствии. Если он становится мародёром, он забывает, но время от времени Аватар может напоминать ему об истине. Короче говоря, каким бы фрагментом Вечного динамизма не вызывались эти изменения, он направо и налево секретами не разбрасывается.

Идеалы безумцев

Урагану обвинения не предъявить.
(Джонатан Фрэнсис Гор, коракс)

Жизненные принципы мародёров, если они у них вообще есть, обычно сводятся к чему-то вроде: Деятельный Динамизм (читай, внутренний хаос, зоотерроризм, ядерные бомбардировки баз Технократии) ведёт к ниспровержению упорядоченного косного мышления. Ниспровержение упорядоченного косного мышления (читай, груды мёртвых консерваторов) ведёт к большей личной свободе. Большая личная свобода ведёт (так или иначе) к исполнению целей мародёра и к Восхождению (по крайней мере, так они считают в глубине своих беспорядочных сердец). То, что распространение и наложение их безумных безмолвий сделает жизнь среднестатистического Джо абсолютно непригодной для жизни, мародёры просто не учитывают. В ответ на возражения (если они вообще способны слышать возражения), они непременно укажут, что Технократия убивает душу человечества, разве одна маленькая смерть — слишком большая цена за избавление от неё?

Среди технократов и традиционалистов широко распространено мнение, что все мародёры — махровые медиевисты. Это не так, на самом деле они хотят вернуть только подвижность реальности, которая была в мифическую эпоху. Многие мародёры и сами об этом не подозревают.

Для достижения этой цели Умбральное подполье полагается на Деятельный Динамизм, а Бай-Дай прибегают к геноциду. Результат у обоих подходов пока что один и тот же и не слишком отличается от успехов отдельных энтузиастов… каковых очень и очень много. Не получится составить стереотипный образ мародёра: различия между ними слишком велики.

По этой же причине невозможно описать их отношения с различными группировками, действующими в Теллуриане. Обычно они находят союзников среди мифических тварей, перевёртышей (особенно среди гуралей, т. е. медведей-оборотней), некоторых толкователей грёз и культистов экстаза (хотя обе Традиции будут это яростно отрицать), гару (которые тоже перевёртыши, но заслуживают отдельного

упоминания за свою многочисленность) и вампиров из клана Гангрел.

Впрочем, есть одна группа, к которой они питают непримиримую и беспощадную вражду. Каждый мародёр, независимо от безмолвия, принципов и взглядов на жизнь, приложит все усилия, чтобы уничтожить нефанди. С остальными порочными тварями мародёр разберётся, когда нефандус бежит или будет убит. Впрочем, не у всех мародёров реакция будет настолько рефлекторной: некоторые могут отступить и вынашивать планы мести, если понадобится, десятилетиями. Забвение, порча и Вирм — заклятые враги мародёров, так что вараввам лучше держаться подальше от психов и их друзей, если они хотят сохранить инкогнито.

Безмолвие

He says I suffer from delusion
But I'm so confident I'm sane
It can't be an optical illusion
So how can you explain
Shadows in the rain
(Sting, "Shadows in the Rain")

Сумасшествие — вещь глубоко индивидуальная.

Для простоты безмолвие мародёров может называться галлюцинациями, верованиями, безумством и т. п. Однако ни в коем случае нельзя забывать, что безмолвие — это настоящая отдельная действительность, в центре которой находится мародёр. В большинстве случаев это реальность для одного, но от этого не менее истинная и вменяемая.

Психические расстройства возникают, когда представления о мире расходятся с реальностью, а раз мародёры создают свою собственную реальность, во всём Теллуриане только они не могут иметь психическое расстройство по словарному определению. Со стороны, конечно же, они все до единого безнадёжно больны и находятся в состоянии, которое исследователи мародёров называют состоянием предельного психического расстройства (сокр. СППР).

Вот почему даже Завсегдатаи Бутчер-стрит (см. ниже), в целом славные ребята, на самом деле — пятеро людей, которые беспричинно убивали, убивают и будут убивать кого угодно, когда угодно и как угодно. И любой мародёр способен на не меньшее, а если сочтёт нужным, то и на большее. Они непреднамеренно и неосознанно творят такое, от чего может стошнить даже вампира-шабашита.

Шкала безмолвия мародёров не вполне соответствует обычной: расстройство, которое считалось бы тяжким для традиционалиста, для них существенно легче. Приведённые же в этой главе числа скорее отражают оторванность от реальности и проблемы при взаимодействии с окружающим миром.

Например, у мародёра, который считает себя Наполеоном, не возникнет серьёзных проблем в современном мире. А вот если он будет считать себя Наполеоном во Франции и при императорском дворе, значение безмолвия будет высоким, так как реальность мародёра вступает со статичной реальностью в явное противоре-

чие. Тяжело властвовать, когда твоя тронная зала — закусочная «Макдональдс» (хотя подсознательное чувство юмора мага скорее выберет для тронной залы уборную), а попытка навязать свою власть вызывает недовольство блюстителей порядка.

И опять-таки, если он считает себя перевоплощением Наполеона, который действует под прикрытием и не высовывается, значение безмолвия будет низким. А если мародёр будет считать перевоплощением Наполеона не себя, а кого-то другого (и помалкивать об этом), значение будет минимальным.

Безмолвие мародёров

Данная таблица далека от полноты, так как множество психических расстройств и их сочетаний не вписываются в указанные категории.

Безмолвие	Расстройство
1	Внутренний и внешний мир не совпадают в одной незначительной подробности. Лишь немногие мародёры обладают такой ясностью ума.
2—3	Вселенная мародёра отличается по нескольким параметрам, но он по-прежнему способен общаться с «реальным» миром.
4—6	Внутренний мир мародёра не имеет с действительностью почти ничего общего, но Аватар «переводит» для него значимые события и знакомых людей.
7—9	За редким исключением мародёр способен общаться только с телепатами. Могущественные мародёры с таким безмолвием бродят по миру (чаще всего по Умбре), как блуждающая чёрная дыра. Реальность рвётся, где они ступают.
10	Статичная реальность отвергает мародёра. Он вываливается из любого мира, в котором находился, и бесцельно дрейфует по Умбре. Что происходит дальше, никому не известно.

Восстановление

Безумные маги могут исцелиться от вызванного Парадоксом сумасшествия, приближая свой мир к окружающей действительности. За каждый пункт безмолвия сверх начального значения персонаж должен провести неделю, приспосабливаясь к некоторой общей реальности через общение с теми, кто не разделяет его галлюцинаций (в том числе другими мародёрами). От психического расстройства это не избавит, но маг учится более эффективно взаимодействовать с миром. Начальное значение безмолвия по сути неизменно и задано тяжестью сумасшествия. Погружение в глубины безумия без приспосабливания к реальности высвобождает столько динамизма, что мародёр фактически выбывает из игры, уставившись в одну точку или слившись с окружающим пространством.

Крик

Я безумен только при норд-норд-весте; когда ветер с юга, я отличаю сокола от цапли.
(«Гамлет». Пер. М. Лозинского)

Итак, возникает вопрос, а что, если вернётся равновесие мифической эпохи, вернётся ли к мародёру ясность рассудка? Иными словами, что будет, если безмолвие мародёра станет реальностью?

Во-первых, спросим себя, а возможно ли это вообще? Например, может ли некоторый брат Джонатан стать настоящим антихристом, чтобы возглавить рагнарёк во славу ётунов? Не-а. Он мародёр и, нравится это ему или нет, играет на стороне Вильда. Ётуны, скорее всего, попадают на ту треть пирога, которая принадлежит Вирмчику, а он такой гадкий, что никакое разумное существо не встанет на его сторону. С другой стороны, Роберт Дейвенпорт (см. ниже) в конце концов может стать достаточно могущественным, чтобы воскресить жену и ребёнка и даже вернуть их на Землю, если в войне Восхождения победит хаос.

Во-вторых, а есть ли до этого дело самому мародёру? Осознание того факта, что с карусели можно слезть, требует некоторого волевого усилия, а о её существовании можно и не подозревать. А если тебя больше волнуют призы за конкурс, о чём вообще говорить?

В-третьих и, наверное, в-главных, а насколько добры те духи хаоса, которые стоят за изменениями? Станут ли они награждать верных пешек или сгребут их в кучу для матча-реванша? Этого никому не узнать до решающей битвы…

Безумная Магия

The waiting seems eternity,
The day will dawn of sanity,
Is this a kind of magic…
(Queen, “A Kind of Magick”)

Как вы уже, наверное, догадались, Магия мародёров работает немного иначе. Распространённое мнение, что маги хаоса вообще не подвержены действию Парадокса, не вполне соответствует истине. Они не свободны от ярма Парадокса вообще, просто в их случае он действует по-другому.

Так как мародёры находятся в состоянии постоянного психического расстройства, вызванного Магией, их действия не вступают в противоречие с их персональной реальностью. Это характерное только для магов хаоса обстоятельство защищает их от столкновения с «большой» реальностью. Но отдача всё-таки случается, просто она проявляется иначе и обычно затрагивает местность вокруг мародёра.

До некоторого предела Парадокс не действует на магов хаоса. Уместная Магия в их исполнении не вызывает отдачи, если только бросок не провален (что происходит в этом случае, см. ниже). Также применение вульгарной Магии не приводит к получению одного пункта Парадокса автоматически. Вызванная мародёром отдача обрушивается на окружающих (опять-таки, если не было провала). Это одна из причин, по которой безумцев боятся и ненавидят: безопаснее быть одним из них, чем рядом с ними. Неряшливая Магия мародёров создаёт массу неприятностей, которые приходится устранять более ответственным магам.

Безумное безмолвие не даёт волшебнику набирать Парадокс как обычно. Сила безмолвия выступает в роли «иммунитета». За каждый пункт безмолвия из отдачи вычитается три пункта Парадокса.

Провалы

Случается, что мародёры проваливают бросок Магии, но сумасшествие оберегает их от худшего. Зато с каждый провалом они всё глубже погружаются в безумие. За каждый провал вульгарной Магии (за каждую «единичку», которая осталась после вычета успехов), к значению безмолвия мародёра добавляется ещё один пункт.

Броски отдачи Парадокса не отличаются от бросков нормальных магов, используется столько костей, сколько было в проваленном Эффекте. Отдача бросается как обычно, но последствия распространяются на всех и не обязательно затрагивают мародёра! Если отдача касается одного только мага, не учитывайте её: увеличение безмолвия — единственное последствие. Если же доходит до духов или миров Парадокса, пострадать могут персонажи игроков и случайные прохожие (вместе с самим мародёром или без него). Собственно, для мародёра мир Парадокса ничем не отличается от любого другого, а дух — просто чудовище. И это в случае, если он их вообще увидит.

Высокие значения безмолвия мешают магу взаимодействовать с окружающим миром. Постепенное схождение с ума — дурная штука даже для мародёра...

Пример. Клео Торнбат с безмолвием 4 проваливает бросок вызова шерстистого мамонта. Двойной провал, на

виду у спящих — это погано. Не будь девушка мародёром, она получила бы 10 пунктов Парадокса (Жизнь 5 × 2) и, вероятно, немалую отдачу. Но безмолвие защищает Клео от воздействия Парадокса, не превышающего 12 пунктов. С ней-то ничего не случится…

Десять костей — довольно внушительная отдача. Рассказчик бросает их по сложности 6 и выкидывает семь успехов (ух!). Этого достаточно, чтобы вызвать очень злого духа, который появится через пару ходов. Окрестным магам стоит поберечься.

Фокусы

Другой проблемой являются фокусы. Попытки подрезать мародёрам «крылья» обычно приводят технократов и традиционалистов в отчаяние. Помимо того, что значительная их часть — сироты, даже с теми, кто полагается на фокусы, провернуть такое нелегко. Раздень мародёра и запри в пустой комнате — если им достанет силы, если из-за безмолвия они этого не заметили и если им кажется, что меч / хрустальный шар / магический камень всё ещё у них — вы схватили тигра за хвост. Впрочем, это работает и в обратную сторону. Если мародёр уверен, что потерял фокус, то будь он хоть у него на голове — пользы от него никакой.

Маг, который поддался Вильду уже после инициации в той или иной колдовской традиции, сохраняет потребность в выработанных фокусах вне зависимости от Арете (если только не избавился от этой потребности к моменту превращения в мародёра). Сироты могут обходиться вообще без фокусов, если они не вписаны в созданную воспалённым разумом картину мира (что встречается часто, но не всегда).

Сферы

Мародёры, которые не начали пробуждение, добившись мастерства в какой-либо иной сфере, специализируются на сфере Духа. Совершенствование в Магии даётся сиротам нелегко, как это обычно и бывает, но они склонны быстро схватывать основы Духа. Частично это можно объяснить влиянием союзников из гару, других перевёртышей или Толкователей грёз, но есть теория, по которой часть ответственности лежит на Аватаре мародёра. Нет Сферы, которая передавалась бы от души к душе и от духа к разуму легче неё. По этой же причине, говорят исследователи, зоотерроризм получил такое широкое распространение. Предположение, что мародёры достаточно организованы, чтобы учить друг друга и передавать имена духов по всей обитаемой вселенной, слишком нелепо и поэтому не достойно рассмотрения.

Так как мародёры не получают коллективного Парадокса за провал совместной Магии, наибольших результатов они достигают при работе в группе. Но Теллуриан, каким мы его знаем, может спать спокойно: мародёры даже более разобщены, чем обычные маги, и по большей части не способны научить друг друга чему-либо.

Методы

Сказать, что мародёры осознанно придерживаются какой-либо тактики, было бы преувеличением; скорее их подход можно охарактеризовать как «лишь бы работало...» И всё-таки у магов хаоса есть три проверенных временем метода, которые осложняют жизнь всему Теллуриану.

Дестабилизация

Взгляни на меня!!! Я — ошибка пилота, патология плода, случайная хромосома... Я — всепоглощающее безумие... Я — страх...
(Дж. О'Барр, «Ворон»)

Когда пахнет большими переменами, мародёры частенько выскакивают, чтобы подлить масла в огонь. Истории из «Прялки судьбы» и «Фактора хаоса» иллюстрируют, как стараниями мародёров ситуация защитников порядка становится всё хуже и хуже. Эта тактика доводит магов Традиций и технократов до белого каления. Чтобы отбить нападение мародёров нередко заключаются кратковременные союзы, что идёт на пользу и порядку, и хаосу. Безумцев, как правило, побеждают, но круги на воде от неизбежного распада скороспелых союзов ещё долго будут раскачивать лодку.

Избрав своей тактикой дестабилизацию, мародёры чаще всего находят энтузиаста или заинтересованную сторону, которых можно было бы поддержать. Обычно «подзащитный» находится в центре какого-либо крупного противостояния, обычно это спящий, а не маг и, как правило, он не подозревает

о своих «заступниках». Впрочем, все эти истории о фее-крёстной и мудрецах на службе королей и королев скорее источник вдохновения, чем достоверной информации о прошлом.

В наши дни дестабилизаторы устраивают массовые и часто кровавые беспорядки. Они подыскивают серьёзного противника и начинают яростно его поносить и подначивать. Многие мародёры, по слухам, приспособили древние состязания кертамены в качестве чрезвычайно вульгарных магических дуэлей. Другие ввязываются в драку, перекручивают время и пространство и ждут, когда разразится отдача Парадокса. Бай-Дай очень любит этот последний приём и несут большую часть ответственности за дурную репутацию мародёров.

Внедрение

Fire they cried
So evil must die
And yields are good
So men pull back hoods and smile
(XTC, "Sacrificial Bonfire")

Мародёры, которые сохранили значительную часть здравомыслия, иногда выдают себя за членов какой-либо другой организации. Если им удаётся совместить легенду со своим безмолвием, они становятся настоящей бомбой замедленного действия. Внедрившийся в Null-B Диакалатон из «Книги часовен» — отличный пример такого типа мародёра.

Внутренний динамизм лишает силы любую тренировку, инструктаж или промывку мозгов, которым подвергается внедрённый мародёр. Часто такой маг включает вражеские фокусы, догмы и парадигмы в созданный его безумием мир. Но ему следует быть настороже и избегать применения вульгарной Магии. Товарищи могут заподозрить неладное, если новичку будет сходить с рук слишком многое, да и отдача может выбить из мягкого Безмолвия в пучину безумия.

Внедрение — наиболее опасная тактика из трёх. Безумному магу приходится обуздывать внутренний хаос, что удаётся далеко не всегда, и тогда его прикрытие рушится как карточный домик. И хотя в результате разыгрывается весьма зрелищная битва, чаще всего мародёра из неё выносят вперёд ногами. Так что внедрение — это развлечение для крепких духом и склонных к суициду.

Зоотерроризм

Ну что за насмешка судьбы?.. Моя лучшая западня летит в тартарары только из-за того, что я не могу заставить рыбёшек улыбаться!
(Джокер, «Безумная любовь»)

У мародёров, вставших на тропу войны, есть одна хитрость, из-за которой их боятся по всему Теллуриану, — зоотерорризм.

Суть подхода в том, чтобы мифическая эпоха защищала сама себя. Мародёры отправляются в Умбру, находят мифических животных, узнают их истинные имена (силой или лаской, смотря по характеру мага), а затем вызывают их на Землю сражаться с силами Порядка и Порчи.

Обычно для этого используется один из следующих Эффектов:

- **Связи 5** (непосредственное перемещение из точки А в точку Б); в силу высокой сложности используется нечасто, но может быть полезно, если маг не хочет ввязываться в бой. В какой-то момент придётся преодолевать Барьер.
- **Жизнь 5, Начало 2** (создать существо из ничего); опять-таки, требуются немалые силы, так что этот Эффект по плечу очень немногим мародёрам. Само-собой, без Духа, Разума и Материи в подходящей пропорции животное будет тупым как пробка и долго не протянет. Но такие существа в любом случае редко доживают до старости: реальность мало-помалу берёт своё (см. «Неверие» из главы 2). Также мародёру придётся либо тратить всё своё время на управление тварью, либо разделять набор костей или применять Магию Времени.
- **Жизнь 3, Начало 2** (создание простых форм жизни) эта техника проще предыдущих, но ограничена малым количеством беспозвоночных среди сказочных животных. Впрочем, при наличии умения и гигантский кракен (из тех, что в полмили длиной) — отличный друг и товарищ.
- **Разум 4 (Подчинение разума)** может использоваться, чтобы держать допотопных тварей под контролем, поддерживать контакт с разумными созданиями на Земле или внушать окружающим, что на них из ниоткуда набросилось мифическое животное. Внешний вид химер и халадрий мародёры знают как никто другой, так что могут придать иллюзиям невероятную правдоподобность. А раз безумцы славятся использованием зоологического оружия, даже прожжённый техномаг, который видит сквозь иллюзию, скорее всего засомневается. Что уж говорить про спящих, у которых от ужаса сердце в пятки уйдёт.
- **Дух 4 (Управление Барьером** — незаменимая вещь, чтобы призвать существ без развитого интеллекта или магических способностей. Несмотря на то, что могущественные умбральные духи животных могут пересекать Барьер самостоятельно, в местах с высоким Барьером и они могут оказаться бессильны при всём желании помочь. Если животное не хочет помогать добровольно, мародёр должен протащить его сквозь барьеры насильно. А это дело опасное само по себе и чревато неприятностями в будущем, ведь зверь затаит обиду.
- **Дух 2 (Вызов духа)** применяется чаще всего. Это нетрудно, если знаешь нужное имя; особых умений тут не требуется; а создание, которое добровольно откликается на зов и при этом может преодолеть Барьер — союзник хоть куда. Тут главное поддерживать с тварью хорошие отношения: подкармливать, снабжать квинтэссенцией и лечить боевых животных после каждого задания. Для использования этого Эффекта очень полезна, почти необходима, Способность «Знание духов» (см. Приложение. Правила).

И тем не менее, как бы ни любил мародёр своего маленького питомца, практически нереально поселить мифическое зверьё в земной часовне. На Земле просто не

осталось столько тасса. В лучшем случае здесь может на правах фамильяра жить разумный ярбуа[13] (прямо как в энциклопедии, только смышлёный). Умбральные часовни — совсем другое дело…

Персонажи

Никто, вроде бы, не связан с разумом долгосрочными обязательствами! Зачем же всё время быть в здравом уме и трезвой памяти? Так что, в случае неудачного поворота ваших мыслей, если вдруг вас на полном ходу занесёт в тот уголок памяти, где царит непереносимый ужас, помните: безумие всегда рядом. Безумие — это запасной выход.
(Джокер (опять!), «Бэтмен: Убийственная шутка»[14])

В этом разделе содержится описание не только пресловутых Завсегдатаев Бутчер-стрит, но и других мародёров большей или меньшей ясности рассудка, а также столь любимых ими чудищ.

Завсегдатаи Бутчер-стрит

Роберт Дейвенпорт

Природа: Опекун.
Маска: Директор.
Эссенция: Исканий.
Традиция: Не состоял ни в одной.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 4	Восприятие 3
	Ловкость 4 (хирургия)	Манипулирование 3	Интеллект 4 (анализ)
	Выносливость 3	Внешность 2	Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 3, Запугивание 1, Знание улиц 1, Интуиция 2, Уклонение 2, Фехтование 1, Хитрость 2, Шестое чувство 2, Экспрессия 2.

Навыки: Вождение 2, Драка 1, Исследование 2, Лидерство 4 (мародёры), Скрытность 2, Стрельба 1, Техника 1, Этикет 3.

Знания: Загадки 4 (хаос), Законы 1, Компьютер 3, Космология 3, Медицина 4 (сосудистая система), Наука 4 (физиология), Оккультизм 3, Расследование 1, Языки 2 (английский, латынь, французский).

Дополнения: Аватар 2, Союзники (в том числе Джонни Гор) 3, Судьба 5.

Сферы: Дух 4, Жизнь 2, Материя 2, Начало 2, Разум 1, Силы 2.

[13] Песчаный тушканчик.
[14] Перевод взят из русского издания комикса.

Сила воли: 9.
Арете: 4.
Квинтэссенция: 12.

Прошлое. Бакалавр технических и гуманитарных наук, дипломированный врач Роберт Дейвенпорт был кардиохирургом и физиологом, занимавшимся проблемами нестабильности сердца при проведении дефибрилляции. Его исследованиями заинтересовалась Технократия, и в положенное время к нему отправились её вербовщики.

Дейвенпорт ушёл с «ознакомительной встречи» в ужасе от их методов и взглядов, хотя увиденные им брошюры представляли собой лишь верхушку айсберга. Вербовщик последовал за ним в надежде убедить учёного, но это возымело обратный эффект: Дейвенпорт начал испытывать к Технократии ещё большее отвращение, весьма точно определив её цели и (что важнее) её тактику. Роберт без промедления отправился домой и без лишних сборов выехал в лесную хижину близ Ютики (штат Нью-Йорк). Но было слишком поздно.

Первая же фура снесла пассажирские сиденья под чистую. Чудом уцелевший Дейвенпорт успел заметить, как злорадствует на углу тот самый вербовщик, как все светофоры на перекрёстке показывают зелёный и как на покорёженную машину несётся грузовой поток с промышленных районов. Это было уже слишком. В эту секунду учёный стал магом и мародёром и безуспешно попытался отменить аварию, а агент Технократии погиб в ужасной отдаче Парадокса.

В настоящее время добрый доктор возглавляет Завсегдатаев Бутчер-стрит и несколько неохотно служит центром агентурной сети Умбрального подполья на Земле.

Безмолвие. Базовое значение — 2. По большей части Дейвенпорт просто считает, что его семья жива. На более высоких уровнях Парадокса его жена Мэрайя и дочка Карен появляются воплоти, особенно, если дело происходит в Умбре. Дважды несостыковки между реальным и воображаемым миром превращали окрестности в сказочный замок из рассказа, который он писал для дочки. Аватар предстаёт перед ним в облике жены, что весьма его раздражает, когда он в состоянии это осознать.

Внешность. Роберт Дейвенпорт выглядит на тридцать, но с тех пор, как он встал во главе Завсегдатаев, заботы проложили глубокие морщины вокруг глаз и на лбу. У него довольно короткая стрижка и седеющие виски. Сам Роберт предпочитает строгие костюмы, но считает, что требования обстоятельств важнее личных предпочтений.

Советы по отыгрышу. У Дейвенпорта властный голос, а его умение руководить и обаяние бросаются в глаза при первой же встрече. Сохраняйте спокойствие во что бы то ни стало, но помните, что Роберт от природы эмоционален и непоколебимо уверен в том, что делает. Он всегда готов выслушать аргументы магов Традиций, но только если на то есть время и только если персонажи ведут себя разумно.

Сеньорита Абраксас

Природа: Мечтатель.
Маска: Одиночка.
Эссенция: Узоров.
Конвенция: Выходец из Нового мирового порядка.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 3
	Ловкость 2	Манипулирование 4	Интеллект 3
	Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 3, Драка 3, Запугивание 2, Знание улиц 3, Уклонение 3, Хитрость 3, Шестое чувство 2.

Навыки: Вождение 3, Выживание 3, Лидерство 1, Скрытность 3, Стрельба 4, Техника 3, Фехтование 2.

Знания: Быт 1, Загадки 2, Законы 2, Компьютер 3, Космология 2, Оккультизм 3, Расследование 3, Языки 3 (испанский, английский, французский, немецкий).

Дополнения: Аватар 1, Морок 3, Судьба 2, Талисман 3.

Сферы: Время 1, Дух 1, Жизнь 1, Материя 3, Начало 2, Разум 3, Связи 1, Силы 3, Энтропия 1.

Сила воли: 8.

Арете: 3.

Квинтэссенция: 6.

Прошлое. Девочка, которая впоследствии станет агентом Абраксас из Нового мирового порядка, родилась в испанской провинции и провела чуть ли не всё детство, сидя на коленях у дедушки. Она часами могла слушать рассказы о его армейской службе, путешествиях и прошлом родной страны. Из Абраксас вырос ревностный патриот и, после смерти дедушки, ненасытный читатель.

Начитанность позволила девушке получить стипендию для обучения в мадридском университете. Её успехи привлекли внимание НМП, и в двадцать один год Абраксас стала штатным сотрудником его разведывательного управления. В скором времени руководство стало пророчить ей

большое будущее, и даже коллеги вынуждены были признать её мастерство и потенциал.

Как водится, те же самые коллеги уже изготовились вонзить ей нож в спину. Лучший друг девушки доложил начальству о её увлечении испанскими легендами и чрезмерном патриотизме, так что стремительный взлёт Абраксас был приостановлен. Будь у неё время и возможность показать себя, и все обвинения были бы сняты, но атмосфера подозрительности в коллективе выбила её из колеи, что сказалось на результативности не лучшим образом.

Наставник Абраксас добился, чтобы ей дали назначение на операцию против мародёров, где она могла бы доказать свои деловые качества и преданность общему делу. А если девчонка не справится, рассудил он, невелика потеря. Адепты такого уровня — почти что расходный материал.

Но как любит повторять Дейвенпорт, послав агента Абраксас, Технократия дала Завсегдатаям именно то, что им было нужно. Мародёрам как раз недоставало технических знаний и связанной с материей Магии — и тут Абраксас затолкнули в их распростёртые объятия. Теперь у них есть оружейник-технарь, а шпионка счастлива впервые со смерти дедушки… смертельно опасна и безжалостна, но счастлива.

Безмолвие. Базовое значение — 3. Сумасшествие Абраксас нехарактерно распространяется только на одну вещь, но и это немало: сеньорита считает Дейвенпорта Эль Сидом Кампеадором[15].

Внешность. Учитывая национальные особенности, у сеньориты ничем не примечательная внешность: каштановые волосы, карие глаза, лёгкий загар и едва уловимая привлекательность, которую нелегко описать и ещё сложнее опознать. На фотографии Абраксас похожа на любую другую из миллионов женщин, у неё первая группа крови и даже отпечатки пальцев у неё соответствуют самому распространённому типу. Найти её было непросто даже предыдущему работодателю, так как у сеньориты есть талисман (в прошлом прибор) — простая золотая цепочка — который выдаёт её «ауру» за ауру спящего.

Советы по отыгрышу. Ваша фанатическая преданность идеалам мародёров может сравниться по силе только с безответной любовью, которую вы испытываете к Дейвенпорту. Конечно же вы осознаёте тщетность притязаний: вы встречались с его женой. В любом деле вы поддерживаете репутацию профессионала, а если приходится прибегать к силе или убеждению — действуете с хирургической точностью.

Временами вас раздражает непрофессионализм соратников, особенно таких кретинов, как мистер Николас, но в связи с общностью целей до открытой ссоры пока что не доходит.

Лорд Экс (лорд Верховный экзекуционер; он же Ричард Томлинсон)

Природа: Стоик.

Маска: Шут.

[15]Национальный герой Испании, герой народных преданий и поэм.

Эссенция: Динамическая.
Традиция: Нет.

Атрибуты:			
	Сила (жилистый) 4	Обаяние 2	Восприятие 4
	Ловкость 3	Манипулирование 3	Интеллект 3
	Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 4, Запугивание 3, Знание улиц 3, Интуиция 2, Уклонение 3, Хитрость 3, Экспрессия 3.

Навыки: Выживание 1, Драка 2, Скрытность 3, Стрельба 2, Фехтование 4 (сабля), Этикет 3.

Знания: Быт 2, Загадки 3, Расследование 3, Языки 1 (английский, французский).

Дополнения: Ни единого.

Сферы: Дух 1, Время 1, Начало 1, Связи 1, Энтропия 1.

Сила воли: 7.

Арете: 1.

Квинтэссенция: 0.

Прошлое. При свете дня Ричард Томлинсон был актёром театра времён королевы Виктории, не то чтобы чрезмерно плохим или особенно хорошим, но театралы всё равно любили его за жизненную энергию. Ночью же он покидал спальню в плаще и маске, зажав в руке саблю, и под именем лорд Экс искоренял несправедливость, где бы её ни находил. Удивительно, но на этом тайном поприще он действовал превосходно, и его стараниями был разоблачён отнюдь не один злодей.

К несчастью, на рубеже веков Лондону угрожали преступления не только людей. Выслеживая очередного убийцу, лорд Экс наткнулся на след вампира и стал свидетелем смертельной битвы между кровососом и парой эвтанатосов. Зрелища было достаточно, чтобы сбросить шоры с его глаз, но пробуждение нанесло ему психическую травму, которая подавила эти воспоминания и забросила мага из статичной реальности людей напрямик в комфортабельное забытьё статичного мародёрского безмолвия. Не подозревая об этом, эвтанатосы отвели Томлинсона в часовню для обучения. Кабал, конечно же, ничему его не научил, но и без этого высоко оценил умения мага.

Дейвенпорт понятия не имеет, каким образом лорд Экс оказался в двадцатом столетии, но предполагает, что его перенёс вместе с собой викторианский путешественник во времени из Культа экстаза.

Безмолвие. Базовое значение — 5. Сумасшествие лорда Экс распространяется буквально на всё: окружающий мир для него — по сути Англия XIX века.

Внешность. Томлинсон — молодой щёголь, всегда одетый безупречно, пускай и старомодно: визитка или сюртук, твидовый костюм для загородных поездок и ладно скроенные шляпы для города. У него тёмные с красным отблеском волосы, почти чёрные глаза с длинными ресницами и загадочно изогнутые тонкие брови. Он довольно высок и при этом худощав. При таком росте и в полном облачении (т. е. В оперном плаще, цилиндре и полумаске с саблей, посеребрёнными пистолетами и белой розой в петлице) лорд Экс весьма грозен, но Роберт[16] Томлинсон никогда не опускается до угроз.

Советы по отыгрышу. Вы очаровательны, изысканы, франтоваты и слегка печальны. Томлинсон повидал и лучшие и худшие проявления человеческого общества и понимает, что люди — это всего-лишь люди. Делайте всё необходимое для защиты слабых от сильных, но с грустью в душе, а не с ненавистью. (И помните, что Томлинсон в любых ситуациях остаётся актёром из викторианского Лондона. Если персонажи вламываются в наркопритон, он видит курильню опиума. Если Завсегдатаи собираются для разработки плана, он представляет себя на генеральной репетиции.)

Мистер Николас

Природа: Конформист.
Маска: Опекун.
Эссенция: Динамическая.
Традиция: Нет.

Атрибуты:	Сила 3	Обаяние 1	Восприятие 1
	Ловкость 3	Манипулирование 2	Интеллект 4
	Выносливость 3	Внешность 2	Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 1, Драка 2, Интуиция 1, Экспрессия.

Навыки: Вождение 2, Выживание 2, Лидерство 1, Скрытность 2, Стрельба 2, Техника 2, Фехтование 2, Этикет 3.

Знания: Компьютер 3, Космология 2, Медицина 1, Оккультизм 2, Уклонение 2, Языки 2 (французский, испанский).

Дополнения: Аватар 2, Морок 1, Наитие 1.

Сферы: Дух 2, Жизнь 1, Материя 2, Начало 2, Разум 3, Связи 1, Энтропия 2.

Сила воли: 6.

Арете: 3.

Квинтэссенция: 3.

Прошлое. Никому не известно. Николас понимает, что откуда-то должен был взяться, но не видит смысла в выяснении, откуда именно. Дейвенпорт пару раз пытался добиться истины, но пока что про мистера Николоса известна только одна удивительная деталь — он умеет водить сани.

Безмолвие. Сумасшествие Николоса особенно прискорбно: он по-настоящему

[16] Чуть выше он назван Ричардом.

верит, что мир — прекрасное и счастливое место; что хорошо всё, что хорошо кончается; и что лучшего нельзя и желать. И это всё про Мир тьмы, ребятки! Значение безмолвия скачет в районе 3 и периодически взлетает до небес: вселенная то и дело проверяет взгляды мистера Николоса на прочность.

Внешность. Жизнерадостный и даже румяный пожилой мужчина. Волосы Николоса побелели от старости и поредели на макушке. Он отличается бородкой, небольшим излишком веса и неестественно звонким смехом. Николас большой любитель боулинга и обычно ходит в куртке с логотипом своей команды, широких джинсах и красно-бело-зелёных ботинках.

Советы по отыгрышу. Озвучивайте свою уверенность в прекрасном будущем в самых неуместных обстоятельствах. Быть не может, чтобы всё было так плохо, как говорят остальные; это ваш долг — заставить их взглянуть на вещи с оптимизмом. Собираясь рассказать шутку, хихикайте.

Матушка Гусыня

Природа: Опекун.
Маска: Опекун.
Эссенция: Динамическая.
Традиция: Нет.

Атрибуты:			
	Сила 1	Обаяние 3	Восприятие 3
	Ловкость 2	Манипулирование 3	Интеллект 3
	Выносливость 1	Внешность 1	Сообразительность 4

Таланты: Бдительность 1, Запугивание 1, Знание улиц 3, Интуиция 1, Шестое чувство 3, Экспрессия 3.

Навыки: Медитация 1, Скрытность 1, Стрельба (дробовик) 4, Этикет 2.

Знания: Быт 3, Загадки 1, Имена духов 3, Космология 1, Медицина 2, Оккультизм 1, Расследование 2.

Дополнения: Аватар 2, Библиотека 1, Морок 1, Союзники 2.

Сферы: Время 2, Дух 4, Жизнь 5, Начало 2, Разум 2, Связи 1.

Сила воли: 5.

Арете: 5.

Квинтэссенция: 2.

Прошлое. Матушка Гусыня (Нянюшка или Бабушка Гусыня для друзей и подопечных) на протяжении семи лет была бессловесной жертвой въехавшего к ней в дом

двадцатилетнего внука-наркоторговца. Она безрезультатно взывала к его отсутствующей совести, а что ей ещё оставалось делать, запертой в гнилом чердаке без окон.

Когда внук в очередной раз набросился на жену с кулаками и избил её до смерти, во всей опустившейся семье больше некому было кормить и заботится о старушке и с матушки было довольно. Почему всё не может быть, как раньше? Она выросла на ферме, где верили в проклятые колодцы и волшебный народец, и выучилась «кустарной Магии» у кузин, чтобы защищаться от сглаза. Раньше людям было не всё равно, они знали, что такое хорошо и что такое плохо и вообще были… лучше. Матушка углубилась в полуистёртые воспоминания, отбросила мысли о жалких заговорах и оберегах и во внезапной вспышке осознания вынырнула к пробуждению, призвав тот костёр, который некогда говорил с ней во сне.

Появление саламандры спалило дом и его злых обитателей; Матушка Гусыня не смогла вынести высвободившегося Парадокса. Её обращение к хаосу было резким, но почти безболезненным: она почти не изменилась в процессе. Матушка не помнит о годах, проведённых на чердаке, но является ли амнезия следствием безмолвия или естественных причин, неизвестно.

Матушка Гусыня — пример стереотипного зоотеррориста. Кого только она не призывала, от грифонов и василисков до ксифиев (гигантских разумных рыб-мечей). Помните, если Матушка попадёт в передрягу, она без зазрения совести призовёт своих друзей на Землю, а самостоятельно пересекать Барьер из них могут довольно многие.

Безмолвие. Базовое значение — 3. У Матушки «обыкновенное» безмолвие, благодаря чему встречные традиционалисты то и дело принимают её за толкователя с переизбытком Парадокса. Матушкин мир не слишком отличается от нашего, но всё-таки в нём есть лишние детали и недостающие элементы. Разница проявляется в заурядных вещах: столах, стульях, деревьях, метрополитене, людях и т. д. Безмолвие Матушки увеличивается нечасто: эта дама вкупе с приятелями животного происхождения способна справиться почти с чем угодно.

Внешность. Невысокая чернокожая бабушка с милым лицом и короткими седыми волосами. Матушка любит приличные платья из набивного ситца, практичную обувь и ту разновидность колгот, которая «прикрывает твои ноги, милочка». Зимой она носит ещё и шерстяные чулки, а в ветреные дни — косынку. Поверх всего Матуш-

ка надевает зеленовато-бежевое пальто популярного в шестидесятых фасона с огромным множеством карманов. Цвет её особо не заботит, ведь из всего гардероба только под этим пальто можно спрятать Матушкин обрез. Внешние карманы набиты собачьими галетами, кормом для золотых рыбок, семечками и другими вкусностями для питомцев. Во внутренних помещаются швейные принадлежности, аптечка и патроны для обреза.

Советы по отыгрышу. К любому обращайтесь, будто это ваш давным-давно потерянный внук. Вам всегда хотелось окутать кого-нибудь теплотой и заботой, а теперь вам выдалась возможность. Вы добры со всеми, кроме нефанди, людей в чёрном, Танцоров Чёрной Спирали, Бай-Дай и тех, кто обижает ваших зверушек. По правде, ваше отношение к окружающим определяется главным образом реакцией на вызванных вами существ. Вы даже можете время от времени уступать встречным традиционалистам по вопросу Chaos über alles: новая мифическая эпоха может и подождать (самую чуточку), пока мир не будет готов.

Другие мародёры

Ислингтонский ужас

Природа: Мечтатель.
Маска: Одиночка.
Эссенция: Исканий.
Традиция: Неизвестно.

Атрибуты:			
	Сила 1	Обаяние 1	Восприятие 4
	Ловкость 2	Манипулирование 2	Интеллект 5
	Выносливость 2	Внешность 0	Сообразительность 5

Таланты: Бдительность 1, Драка 3, Знание улиц 1, Уклонение 1, Шестое чувство 2.

Навыки: Выживание 1, Скрытность 2, Стрельба 1.

Знания: Быт 2, Космология 1, Медицина 1, Языки 6 (как минимум: английский, испанский, французский, немецкий, латынь, ретороманский и японский — это Завсегдатаи от него слышали точно).

Дополнения: Морок 3, Союзники 2, Судьба 3.

Сферы: Время 2, Дух 4, Жизнь 3, Материя 3, Начало 4, Разум 5, Связи 4, Силы 3, Энтропия 4.

Сила воли: 3.

Арете: 5.

Квинтэссенция: 7.

Прошлое. Потеряно в туманах истории. Оккультисты со всей Европы припоминают его имя, но достоверно о прошлом Ислингтонского ужаса ничего не известно. Впрочем Дейвенпорту удалось обнаружить гравюру XVI века с описанием «лионского дьявола», который на грубой иллюстрации выглядел точь-в-точь, как Ислингтон.

В настоящий момент Ужас довольствуется (если подобное определение к нему приложимо) хаотическими путешествиями по городам и странам, иногда молчаливо присоединяясь к кабалам и отдельным мародёрам, но всё чаще слоняясь по дурным районам городов. Множество более слабых мародёров обязаны ему жизнью. Как бы ни проявлялось его безмолвие, представители Порядка и Порчи для него безусловные враги.

В последнее время скитания Ужаса ограничивались пределами Британских островов, и между ним и Матушкой Гусыней похоже завязались робкие ростки дружбы (однажды он даже позволил ей до себя дотронуться). Дейвенпорт надеется, что когда-нибудь Ислингтонский ужас присоединится к Завсегдатаям.

Безмолвие. Судя по всему Ужас мечется от одной мании к другой, а от той — к третьей, и все чудовищны и правдоподобны. За одну неделю, как полагают Завсегдатаи, безумие занесло Ислингтона в два нацистских лагеря, на площадь Тяньаньмэнь, в Лос-Анджелес в разгар уличных беспорядков, во времена чёрной чумы и на безвестный марш смерти. У Ислингтона невероятно злокозненные хобгоблины, которые сделали для создания его дурной репутации больше, чем безумные выходки самого Ужаса.

Внешность. Ужас несомненно пострадал от чудовищных ожогов, так что невозможно определить его возраст, расу, пол… Как считается, у него (или, с некоторой вероятностью, её) достаточно силы, чтобы исцелиться, будь у него желание и вера в собственные силы. Ислингтон яростно отбивается от любых попыток помочь, исцелить, помыть или одеть его во что-либо, кроме его серых обвисших лохмотьев. Ужас вымазан в саже и дурно пахнет.

Советы по отыгрышу. Поменьше говорите: галлюцинации часто помещают вас за решётку, так что спустя несколько сотен лет жизни в бесконечном страхе и неволе вы приобрели молчаливость узника. Поменьше делайте: охранник может вас заметить, а тот, кто высовывается, первым получает пулю. Таковы ваши принципы и по большей части вы их придерживаетесь. Но случается, что окружающим нужна помощь, и тогда вы просто не можете сидеть сложа руки. Скорее всего это сведёт вас в могилу, но… (На самом деле, Ислингтон в ответе за многое: монгольская орда, которая на глазах у Джонни Гора разграбила фабрику «Пентекса», состояла из хобгоблинов Ужаса. Ему представилось, что кочевники пришли сжечь его родную деревню, и он спрятался в бочке с водой.)

Адвокат Мартинс

Природа: Бунтарь.
Маска: Интриган.
Эссенция: Динамическая.
Традиция: Нет.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 2	Восприятие 3
	Ловкость 2	Манипулирование 3	Интеллект 4
	Выносливость 2	Внешность 2	Сообразительность 3

Таланты: Бдительность 2, Драка 1, Запугивание 3, Знание улиц 3, Интуиция 2, Уклонение 1, Хитрость 4, Шестое чувство 2, Экспрессия 3.

Навыки: Вождение 2, Исследование 2, Скрытность 1, Стрельба 2, Фехтование 1, Этикет 2.

Знания: Быт 2, Загадки 2, Законы 4, Космология 1, Оккультизм 3, Расследование 3, Языки 1 (английский и испанский).

Дополнения: Аватар 1, Влияние 2, Морок 1, Судьба 1.

Сферы: Дух 1, Жизнь 1, Материя 3, Начало 1, Разум 2, Связи 4, Силы 4.

Сила воли: 7.

Арете: 4.

Квинтэссенция: 6.

Прошлое. Во время третьего сердечного приступа у Глена Мартинса было видение: мир не тот, каким кажется, а для сильных духом реальность — что папиросная бумага. К сожалению, получив откровение, он умер от остановки сердца… во всяком случае, он так считает.

Хорошие адвокаты попадают в ад — это едва ли не предмет веры американцев. Поэтому нет ничего удивительного в том, что Мартинс тоже отправился в ад. Как Глен любит повторять, он был одним из лучших.

Обречённый вечно отстаивать в суде дела невинных и проигрывать их раз за разом, адвокат «покинул» наш мир в донельзя удручённом расположении духа. Побег был невозможен, покончить с собой он не мог, а силы его были ничтожны: в лучшем случае ему удавалось избавиться от тюремщиков на год или два. Все, кого он встречал, были прокляты. Владыки ада воскрешали кого угодно и когда угодно, чтобы подвергнуть их чудовищным пыткам.

В действительности этими «владыками», во всяком случае, некоторое время, были заинтересовавшиеся Мартинсом про-

гениторы: Умбральное подполье перехватило крайне любопытные донесения из часовни техов и спасло изрядное количество мародёров, обывателей, ошарашенных магов Традиций и странных гару, бездумно бродивших по окрестным лесам. Некоторые из спасённых узнали в Мартинсе сокамерника и организатора побега, но терялись в догадках, зачем это ему понадобилось. Остаётся совершенно неясным, каким образом ему это удалось…

Спустя три или четыре года после его смерти случилось чудо. Мартинс как обычно вошёл в зал суда. Бал понедельник, за окном лил дождь, а он ничего не помнил со времени последнего заседания. Мартинс покорно побрёл к своему месту и моментально влюбился в подзащитную. Она была прекрасна, она сочетала испуг и отвагу и она — по определению — была невиновна. Судебный пристав потребовал всем встать, и Мартинс понял, что обязан спасти её.

— Иск первый: Его Адское Высочество, Владетель преисподней, Император Семи кругов ада и двадцати трёх с половиной земель против заключённого KF54217-A4, — провозгласил секретарь.

Мартинс ухватился за единственную возможность. Он знал, что начнись разбирательство, и девушка обречена.

— Милорд! Кажется, у нас тут некоторое отступление от протокола. В зале суда нет заключённого.

Демон поморщился:

— Заключённый сидит рядом с тобой, человек.

— Ваша Честь, эта женщина никак не может быть заключённым, — выпалил Мартинс, схватив случайно оказавшуюся перед девушкой папку с бумагами. — Её документы в полном порядке: это юридический секретарь, о котором я просил ещё в феврале. Где, — потребовал он, — мой подзащитный?

К величайшему удивлению адвоката, блеф сработал. Мисс Жао блестяще сыграла свою роль, судья нехотя уступил, и с тех пор дела Мартинса стали налаживаться. Его кабинет «переехал» поближе и оказался в пешей доступности; пошли слухи, что в должность вступит новый судья; а мисс Жао, по-видимому, довольна перспективой провести остаток вечности рядом.

Безмолвие. Не менее 4 (он считает себя мёртвым и думает, что находится в аду!), а до встречи с мисс Жао могло быть и все 8. Как она надеется, безумие Мартинса можно будет купировать ещё сильнее.

Внешность. Волосы Мартинса редеют, лицо покрылось морщинами, а некогда грузное тело похудело и осунулось. Но серые глаза смотрят проницательно, голос крепок и (не побоимся этого слова) мужествен, а недавно обретённая надежда придаёт безвольной челюсти и невзрачным чертам лица достоинство и решимость. Мартинс носит костюмы респектабельных оттенков, галстуки из натурального шёлка и обычно берёт с собой тёмно-серый кожаный дипломат.

Советы по отыгрышу. Никогда не расслабляйтесь, никогда не говорите твёрдое «да», если можно обойтись иносказаниями, никогда не подписывайте бумаги не глядя и так далее. Нельзя забывать о демонах, а люди в аду хоть и могли попасть туда по сфабрикованным делам, но всё-таки на большинстве последствия прижизненных

грехов видны слишком хорошо. Если вам не довелось защищать конкретного человека в суде (т. е. вы не спасали его из какой-либо передряги), вы поверите ему только на основании железных доказательств или рекомендации от знакомого заключённого.

Мисс Жао

Природа: Стоик.
Маска: Традиционалист.
Эссенция: Динамическая.
Традиция: Выходец из Братства Акаши.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 2
	Ловкость 3	Манипулирование 4	Интеллект 3
	Выносливость 3	Внешность 4	Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 3, Запугивание 1, Уклонение 3, Шестое чувство 2, Экспрессия 2.

Навыки: Вождение 1, Выживание 2, До 3, Медитация 2, Скрытность 3, Стрельба 1, Фехтование 4, Этикет 3.

Знания: Быт (мандаринский) 4, Загадки 3, Законы 2, Компьютер 2, Медицина 1, Оккультизм 2, Расследование 1, Языки 3 (английский, кантонский, корейский).

Дополнения: Аватар 2, Наставник 3, Прошлая жизнь 2, Судьба 2, Узел 2.

Сферы: Время 2, Дух 2, Жизнь 3, Начало 1, Разум 3, Силы 1, Энтропия 1.

Сила воли: 7.

Арете: 3.

Квинтэссенция: 5.

Прошлое. Спустя два года с того момента, как наставник провёл Хайсю Жао через Завесу, она покинула его в поисках иного пути. В отличии от мародёрских сирот она прекрасно знала, что делает, что нужно сделать и кто ей это предложил. С полным осознанием своих действий она взяла Парадокс и аккуратно обернула его вокруг себя, чтобы освободить Аватар. Когда старший акашит вернулся, он нашёл лишь оставленную ей записку: «Я заглянула в грядущее, и ни в одном из вариантов будущего — ни в технократском, ни в традиционалистическом, ни даже в твоём, Учитель, — нет места для моего Китая».

Старик лишь улыбнулся и взглянул на небо, ища глазами журавлей.

Следующий год Жао провела на родине и помогала «крестьянам» чем могла, тща-

тельно скрывая колдовство, чтобы не испугать их. Иногда ей помогали другие мародёры или акашиты (иногда они работали сообща, не зная друг о друге). Наставник мисс Жао не сообщал товарищам о её решении. Более того, убедившись в «безвредности» её помешательства, он представился заново и продолжил обучение.

Жизнь текла своим чередом, пока Хайся не раскрыла «дворцовую интригу», которая позволила бы варварам селиться в её родной провинции (китайское правительство задумало оздоровить экономику посредством зарубежных инвестиций и не без вмешательства Синдиката). Жао отправилась в Америку, чтобы остановить их, потерпела поражение, была схвачена, допрошена (обе стороны допроса были изрядно обескуражены) и передана Прогениторам для опытов. Само собой, часовня, куда её доставили, оказалась и темницей Мартинса.

И хотя Хайсю накачивали наркотиками, облепливали датчиками, били током, тыкали иголками и в конце концов поместили в стеклянную колбу для последующей вивисекции, её разум отчасти продолжал действовать: кое-кто может даже сказать, что её и Мартинса Аватары работали не покладая рук. В своём полузабытьи девушка ощутила дружественное присутствие. Она потянулась к нему кусочком сознания и оказалась в экстравагантнейшей обстановке.

Жао стояла за высоким столом в диковинной одежде и жмущих туфлях. Над нею навис ещё более высокий стол на платформе, за которым скалилась фигура в чёрной мантии и белом парике. Девушка слегка обернулась и увидела стоящего рядом импозантного сухопарого мужчину в нелепейших одеждах и со взглядом орла. Мисс Жао, как назвал её новый друг, и не подозревала, что они пытаются сбежать, пока дело не было сделано.

Мисс Жао осталась с Мартинсом ради любви и взаимной безопасности. Она понимает, что ему не будет нормальной жизни, пока дух связан службой в Небесной канцелярии.

Безмолвие. Базовое значение — 3. Хайся обрела свой Китай в сумасшествии, но Срединная империя столь велика и разнообразна, что трудно найти вещь, которая не вписалась бы в её представления о ней (т. е. она увидит абак, а не калькулятор), да и те, что не вписываются, легко объяснить колдовством или подобрать соответствие в китайской мифологии. Предшествующая безмолвию жизнь для волшебницы словно яркий сон.

Внешность. Мисс Жао выглядит двадцатипятилетней (что правда) и чрезвычайно хрупкой (что не так) девушкой. Она ослепительно красива, а если подобрать подходящий наряд, кажется, что она сошла с картины великого художника. Однако её повседневный гардероб плохо подходит такой красоте: безмолвие превращает обычные джинсы и футболку в крестьянское одеяние, а выполняя обязанности колдуньи, Жао предпочитает не выделяться.

Советы по отыгрышу. Вы стоите на страже Срединного государства и руководствуетесь только его традициями. Вы отлично знаете, что делаете, и прекрасно понимаете свою роль в общем замысле. Но действуйте без превозношения. Вы плоть от плоти народа и не бывает человеческой беды, которая не стоила бы вашего внимания и помощи.

Встречая других пробуждённых существ, включая вампиров, относитесь к ним с должным уважением и говорите на понятном им языке, даже если для этого придётся лишить их жизни. Демоны (нефанди, фоморы, вараввы), разумеется, подобного отношения не заслуживают.

Медея

Природа: Традиционалист.
Маска: Фанатик.
Эссенция: Изначальности.
Традиция: Выходец из Вербен.

Атрибуты:			
	Сила 4	Обаяние 5	Восприятие 4
	Ловкость 4	Манипулирование 3	Интеллект 3
	Выносливость 4	Внешность 4	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 4, Драка 4, Запугивание 5, Знание улиц 1, Интуиция 5, Уклонение 3, Хитрость 4, Шестое чувство 4, Экспрессия 3.

Навыки: Выживание 5, Лидерство 4, Медитация 3, Скрытность 3, Стрельба 1, Техника 1, Фехтование 5 (серп), Этикет 1.

Знания: Быт 1, Загадки 5, Законы 1, Космология 9, Медицина 3, Наука 1, Оккультизм 4, Языки 7 (обычно говорит по-гречески).

Дополнения: Аватар 4, Библиотека 3, Наитие 2, Морок 3, Союзники 5+ (среди них стая Чёрных фурий), Судьба 5, Талисман 4.

Сферы: Время 4, Дух 5, Жизнь 6, Материя 5, Начало 5, Разум 5, Связи 4, Силы 5, Энтропия 4.

Сила воли: 10.

Арете: 10.

Квинтэссенция: 13.

Прошлое. Это в действительности та самая смертоносная Медея из легенд, дочь колхидского царя и жена аргонавта Ясона. После хорошо известных событий, последовавших за их союзом (как вы помните, прежде чем быть изгнанной, она убила младшего брата, отца Ясона, новую невесту мужа, своих детей от этого брака и ещё нескольких второстепенных персонажей), она словно растворилась. Легенды утверждают, что она не умирала, а отправилась прямиком на Елисейские поля.

И легенды почти не врут: раздосадованная предательством Ясона (политически обусловленным), тяготами изгнания и собственным отчаянием, она искала утешения среди духов Умбры. На протяжении двух тысячелетий она странствовала по миру духов и не возвращалась в Грецию вплоть до 1346 года. Увиденное потрясло и озадачило чародейку, и целых пятьдесят лет она следила за земными делами из Умбры. Барьер стал прочнее, это явно… число дриад уменьшилось, а сатиры удалились в уединение. Где были боги?!

И она нашла их в новом обличье и побеседовала с представителем одного из них, не узнав, какого именно. Христианское имя ей ничего не говорило, а олимпийское не упоминалось. Разговор оставил её в замешательстве и отчаянии: истинно, время не щадит никого и ничего. Но ей была предоставлена возможность стать ма-

родёром и навсегда освободиться от сетей Технократии, которые сплетались уже тогда. Волшебница удалилась в остатки памятных ей рощ. На её глазах из руин храмов вздымались соборы, и с приходом весны она сделала выбор...

Медея — единственный действующий открыто оракул мародёров и поэтому к ней приковано всеобщее внимание: Технократия стремится уничтожить её, нефанди хотят того же ещё сильнее, Бай-Дай рассчитывает заполучить её в свои ряды, а Умбральное подполье на неё чуть ли не молится. Традиции ещё не определились со своим отношением к ней. С одной стороны, Медея — мародёр, но с другой, если есть то, чего она не знает про Умбру, оно не представляет ни малейшего интереса. Кроме того, если прийти к единому мнению касательно волшебницы, то придётся что-то с ней делать, а связываться с Медеей и её стаей из двенадцати чёрных фурий не хочется никому.

Более того, Толкователи и Вербены чтят её (чуточку), как отголосок седой старины. Время от времени Медея может брать себе учеников не из мародёров, поэтому их интерес вполне понятен.

Свои краткие визиты на Землю Медея посвящает главным образом очищению от скверны европейской Умбры, уничтожению выводков нефанди и возвращению украденных у гару, толкователей или вербен талисманов (при случае у неё может оказаться при себе любой мыслимый артефакт). В случае необходимости, с ней можно связаться одним из пяти предполагаемых способов, из которых самым надёжным (пусть и самым медленным) является дружелюбное обращение (и лучше от лица женщины) к греческим септам Чёрных фурий.

Безмолвие. Базовое значение — 2. Медея считает, что мир таков же, каким был во времена героев, и обычно мысленно переносится в Древнюю Грецию. Она не замечает, как года сменяют друг друга, но не испытывает трудностей с отсчётом времени в меньших масштабах. Способность её безумия приспосабливаться к чему угодно просто невероятна и, возможно, связанна с умением её Аватара чувствовать неприятности издалека. Большая часть расхождений между её миром и Миром тьмы носит чисто косметический характер, а когда без современного взгляда на вещи ну никак не обойтись, она воспринимает всё это, как чужестранную Магию. Чёрные фурии только рады рассказать ей о новых вещах в таких терминах, что она сможет ими воспользоваться, даже не понимая их сути.

Внешность. На то, чтобы приспособится к современной моде, у Медеи ушло не-

мало времени, но благодаря настойчивым усилиям Фурий, она стала одеваться практичнее: свободные белые блузки с круглым вырезом, которые хотя бы можно задрапировать, как привычные туники и чёрные мешковатые штаны, усыпанные карманами. У волшебницы чёрные волнистые локоны, которые при малейшем касании выскакивают из кос и лезут в лицо; иссиня-чёрные глаза, в которых даже в ясный полдень отражаются звёзды; и белая кожа, которая с лёгкостью заливается румянцем, особенно в бою.

Советы по отыгрышу. Вы одинокая жрица, вынужденная действовать в мире мужчин, чтобы защитить Матерь от опасностей, которых они не видят. Вы горячий поборник равноправия, которому довелось жить в афинском «гражданском» обществе. Вы мать, чьи дети были лишены наследственных прав только потому, что были вашими. Вам не следовало их убивать, не следовало убивать брата и ту девку, которую собирался взять в жёны Ясон: их крики иногда преследуют вас по ночам. Дети, приходящие к вам за советом… видят ли они скрытые на их же земле ловушки? Знают ли об опасностях? Вы хотите, чтобы они услышали… и увидели… наступает эпоха погибели, но пока что это видят только Фурии и безумцы.

Стивен из Уорика

Природа: Одиночка.
Маска: Архитектор.
Эссенция: Узоров.
Традиция: Выходец из Вербен.

Атрибуты:			
	Сила 2	Обаяние 3	Восприятие 3
	Ловкость 3	Манипулирование 2	Интеллект 4
	Выносливость 2	Внешность 3	Сообразительность 3

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 3, Знание улиц 1 (3), Уклонение 1 (3), Хитрость 2 (4), Экспрессия 4, Шестое чувство 1 (4).

Навыки: Вождение 1, Выживание 0 (5), Драка 0 (4), Исследование 5, Скрытность 0 (4), Стрельба 3, Техника 2, Фехтование 2 (4), Этикет 3.

Знания: Быт 3, Загадки 4, Законы 1, Знание (все Знания 1), Компьютер 2, Космология 1 (3), Медицина 1, Наука 1, Оккультизм 1 (4), Расследование 2, Языки 6.

Дополнения: Аватар 5, Библиотека 5, Морок 4, Союзники 4 (Завсегдатаи Бутчер-стрит, несколько смертных, которые ничего не знают о двойной жизни Стивена, и британский септ Фианна, который приглядывает за ним в промежутках между выходными), Судьба 3.

Сферы: Время 2, Дух 5, Жизнь 5, Материя 4, Начало 4, Разум 3, Связи 3, Силы 4, Энтропия 2.

Сила воли: 7 (9).

Арете: 6.

Квинтэссенция: 5.

Прошлое. Сейчас он известен как тихий и почтенный профессор Стивен Фревин Уорик, но на самом деле это знаменитый охотник (более всего известный победой над быком из Уорика) и учёный из десятого века. Присоединившись к Вербена

в тридцать лет, он оставил исследование лесов ради Умбры и в конечном итоге достиг иных земель.

В отличие от Медеи, Стивен посвятил большую часть странствий одному миру — Аркадии. Проведя там семь лет, он вернулся на Землю и обнаружил — без особого удивления, — что там миновало больше сотни лет. Для его народа наступили тяжёлые времена. С момента норманнского завоевания прошло не так уж и много времени, старое общество лежало в руинах, а христиане прибирали к рукам участки с самой лучшей энергетикой. Вербены старались как могли, но Стивен сразу понял: ещё несколько веков — и его язык исчезнет, а монахи перепишут прошлое, так что от его народа не останется и следа.

Он вернулся в Умбру, замыслив — покуда позволяет реальность — спасти, сколько можно. У фей Аркадии и своих проблем хватало, а сосредоточится на задаче они умели не лучше гиперактивной мушки-однодневки, но на пару недель Стивен заручился их поддержкой и переправил в миры Горизонта множество редких и удивительных созданий.

Тогда маг вернулся домой и постригся в монахи. Чтобы сохранилась возможность вспомнить о том образе жизни, который он когда-то вёл, пришлось отказаться от него насовсем… почти.

На протяжении шести веков Стивен из Уорика переходит от одного храма науки к другому. Везде он прекрасно вписывается в неизменный коллектив средневозрастных крючкотворов, корпящих над документами во дворце, аббатстве или университете от сотворения первых летописей. И в течение 357 дней в году он действительно мягкосердечный и трезвомыслящий университетский профессор, которому и в страшном сне не приснится, что изучаемые им мифы могут быть правдой. Только от заката накануне восьми праздничных дней его религии и до восхода следующего за ними дня он помнит, кто он есть на самом деле. В эти дни Стивен из Уорика решает проблемы профессора Уорика; переходит в другой университет, чтобы скрыть своё долголетие; избавляется от назойливого внимания пробуждённых; поддерживает связи с гару и приятелями-мародёрами, а по необходимости занимается и другими делами.

С недавнего времени ситуация заметно усложнилась, если не сказать стала опаснее на посторонний взгляд. Впервые Стивен дал профессору хоть сколько-то похожее на настоящее имя, и никто не знает, зачем. Во-вторых, никогда его связи

с местными гару не были так крепки: он вступил в брачный союз с молодым филодоксом септа. И наконец, Джонни Гор только что неосознанно вмешался в замысел и может всё испортить. Неизвестно, насколько стабильно безмолвие Стивена с раздвоением личности. По идее, профессор должен полностью забыть разговор с оборотнем, но если нет… личность охотника может выйти на поверхность. Если этого не случится, а Бай-Дай доберутся до Стивена прежде стаи Джонни, местных гару, Завсегдатаев или (вот вам идея) вашей партии, мало никому не покажется.

Безмолвие. Базовое значение — 1. Обычно Уорик взаимодействует с Миром тьмы без каких-либо трудностей. Главная проблема в том, что профессор более чем невежествен в искусстве Магии. По сути он совершенно беззащитен (за исключением надзора со стороны септа Фианна) 357 дней в году. При этом любопытно, что князь вампиров ближайшего города объявил мораторий на общение с демистификаторами любого сорта, так что по этой линии Уорику ничего не грозит.

Внешность. В одежде профессор Уорик придерживается традиций университетского преподавательского состава. Помимо профессорских одежд в его гардероб входят поношенные твидовые пиджаки и пропитавшиеся мелом классические сорочки. Он носит только галстуки с символикой университета, в котором работает в данный момент, и всегда повязывает их кривобоким виндзорским узлом. У Стивена серебристые волосы, которые он отпускает, если то позволяют общественные устои (например, сейчас), и уклончивый взгляд светло-карих глаз, хотя лицо его выражает доброе участие даже к самым незначительным мелочам. Многие студенты нашли в его кабинете помощь и поддержку более широкую, чем рассчитывали получить или думал предоставить профессор.

Советы по отыгрышу. В лице профессора отыгрывайте своего любимого и уважаемого учителя. Не забывайте, что никакой Магии не существует, но с пониманием относитесь к тому, что в каждом веке будут суеверные люди… В конце концов, если бы не они, вам пришлось бы изучать сонеты Шекспира, не так ли?

В лице охотника Стивена из Уорика будьте отважны перед врагом и кротки перед слабым. Защищайте бедных и обездоленных, оберегайте свои тайны и наслаждайтесь ночной охотой, когда можете… но всегда возвращайтесь домой затемно.

Зверинец

Чрезвычайно важно держать в уме, что самые образованные люди того времени только рассмеялись бы, услышав, что феникс — это миф, как мы бы рассмеялись, услышав то же самое про слона.
(Профессор Стивен Ф. Уорик, «Бестиарий забытых»)

Ниже приводятся чудища, которые действуют с мародёрами заодно. Некоторые из них хороши в драке, а другие более полезны в спокойной обстановке. Берегитесь: введение даже одного такого существа в хронику может возыметь непредсказуемые последствия. Для этой книги мы подобрали зверей посильнее среднего: независимо

от полезности в бою, все они по большей части могут добраться до места назначения самостоятельно и действовать там без подсказок. В этом и заключается главное их преимущество: если враждебный мародёр может буквально достать грифона из шляпы — у ваших героев большие неприятности. Задействуйте их потихоньку и смотрите, как это отзовётся на мире и игровом балансе, и только затем добавляйте ещё.

Тем не менее, если мародёры играют немаловажную роль в хронике, хочется достать побольше чудищ (чтобы игрокам жизнь мёдом не казалась). Что ж, тогда вам повезло: многие выпущенные для «Апокалипсиса» дополнения под завязку набиты подходящим зверьём с числовыми характеристиками и используемой тактикой. Тем рассказчикам, которые не желают довольствоваться готовыми решениями, предлагаем вдохновиться «Книгой зверей» — переводом бестиария XII века, выполненным Т. Х. Уайтом.

Чудища

> *В конце концов, все живые существа пользуются воздухом или водой. Я к тому, что, если имеются какие-то природные ресурсы, обязательно найдется тот, кто отыщет способ их использовать. И тогда все проблемы с плохим пищеварением, весом, размахом крыльев и прочим снимаются, потому что магия обо всем позаботится. Ура!*
>
> *(Терри Пратчетт, «Стража! Стража!» Пер. С. Жужунавы)*

Представленные здесь существа (и большинство диковин, обитающих в Умбре, служат они мародёрам или нет) являются тавмоядными (букв. питающимися магией). В действительности они питаются квинтэссенцией, чаще всего в форме тасса.

И хотя скрытая в природе Магии наделяет некоторых из тавмоядных невероятными способностями, из которых можно выделить огненное дыхание, телепатию, взгляд василиска, астральное путешествие и целительные силы, большинство из них относится к исчезнувшим на Земле видам: здесь слишком мало тасса (спроси любого адепта). Многие вымерли целиком и сохраняются только в памяти Геи как духи животных. Мародёры могут призвать и вымерших чудищ, но они не станут пересекать Барьер, если не подготовить для них материальное тело.

Остаток волшебных существ был вывезен с планеты заинтересованными магами (чаще всего толкователями), перевёртышами (чаще всего медведями-оборотнями гуралями), мародёрами (начало чему положил Стивен из Уорика), феями и различными служителями Вирма (автор отказывается предполагать, с какой целью); или же они выбрались самостоятельно, сначала в Умбру, а оттуда — в другие миры. Ниже представлена именно последняя разновидность.

Тошнотворный снежный человек

Правильнее называть его горным йети, но тошнотворный обалденно звучит.

Атрибуты:	Сила 6	Обаяние 2	Восприятие 2
	Ловкость 4	—[17]	Интеллект 1
	Выносливость 4	Внешность 2	Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 1, Драка 2, Запугивание 4.

Навыки: Выживание 5, Скрытность 2.

Урон: удар когтями — 8 костей по сложности 6, укус — 5 костей по сложности 8, захват — 6 когтей по сложности 7.

Рацион тасса. Одна порция тасса в час на Земле. Во внеземном пространстве может питаться на подножном корму (примерно по пункту тасса в месяц).

В отличие от своего агрессивного родственника равнинного йети, горный йети — благодушное всеядное существо. У этого огромного тюфяка (хозяева любя называют их бомми) почти нет шеи, а его образ жизни можно сравнить с огромным как гару ленивцем. Угольно-чёрные глаза почти теряются в спутанном белом меху, благодаря чему снежный человек приобретает вечно сонный вид. Впрочем, создавшееся впечатление портят клыки величиной в два дюйма и когти-крючья.

На Земле бомми обитали выше уровня таяния снегов, предпочитая разреженную атмосферу, величественные горные виды и лишайники изобилующим хищниками низинам. Тем не менее, до перехода на диету из тасса, снежный человек часто становился добычей равнинных йети и птиц рух. Изобилие тасса в природном ареале позволяло йети держаться более безопасных регионов, а трудности с его получением в последующих веках очистило популяцию от недостаточно сообразительных особей. Сегодняшние йети живущие в умбральных мирах и химейрах чуточку умнее орангутана разумного.

Йети, которые подверглись нападению, обычно пускаются в бегство (иногда потащив за собой протестующего хозяина). На

[17]Пропущено в оригинале.

ровной местности их скорость не превышает двадцати миль в час на короткой дистанции. Зато на пересечённой — в горах, в лесу, на шведской лестнице или на улицах города — они разгоняются до тридцати миль: вполне достаточно, чтобы оторваться от наземного преследователя в плотном потоке машин или густом подлеске. Разница в скорости объясняется невероятной силой верхних конечностей существа.

Те же мощные руки, если придётся драться, представляют немалую опасность: Сила + 2 при ударе когтями. В бою йети предпочитает такие приёмы, как медвежья хватка, удар когтями по широкой дуге и откурути-врагу-бошку. Плюс ко всему, зверюга весит четверть тонны, так что маг, на которого приземлится упавший йети, определённо пожалеет о своей нерасторопности.

Мародёры не призывают бомми для участия в бою: гораздо больше пользы они приносят в качестве вьючного животного, грузчика или спутника. Многие мародёры считают йети идеальным спутником в походах по Ближней Умбре и мирам Горизонта, так как это ласковое и готовое помочь животное (если его не провоцировать).

Кирин

Атрибуты:	Сила 2	—[18]	Восприятие 5
	Ловкость 4	Манипулирование 2	Интеллект 1
	Выносливость 3	Внешность 5	Сообразительность 2

Таланты: Бдительность 3, Драка 3, Уклонение 3, Шестое чувство 3.

Навыки: Выживание 4, Скрытность 2.

Преимущества: Чтение ауры (ощущает истинную природу существа; Восприятие + Шестое чувство по сложности 7), Шаг в сторону, Полёт (15 ярдов за ход).

Урон: удар рогом — 4 кости по сложности 6, удар копытом — 5 костей по сложности 7, укус — 3 кости по сложности 6.

Рацион тасса. Две порции в месяц при нахождении в мирах (вдобавок к тому, что кирин добудет самостоятельно), за исключением перенасыщенных Магией мест.

Кирин — одно из немногих принадлежащих Порядку существ, которое не поддалось безумию Вивер. Прежде кирины частично жили в Умбре и высоко ценились китайскими императорами: наличие кирина свидетельствовало, что правление императора справедливо и благословлено Небом. Последний император умер десятилетия назад, а последний кирин покинул Землю задолго до этого.

Вид нельзя назвать особо разумным, но по стандартам травоядных эти зверьки довольно смышлёные. А ещё кирины прекрасны: иногда кажется, что Гею лишили жемчужины, украшавшей Её сны. У них пятнистая, как у леопарда или жирафа, шкура, окрас которой варьируется от бледно-золотого с кирпичными пятнами до шоколадного с иссиня-чёрными (временами такое разноцветье наблюдается у одной и той же особи); яркая грива, к голове светлеющая почти до белизны, и ноги в жёлтую крапинку. В старину жирафа ошибочно принимали за кирина.

[18]Пропущено в оригинале.

В Умбре это животное часто путают с малорослой разновидностью западного единорога, так как у него тоже один рог, но он короче, толще и более изогнутый, чем у *unicornis minor*. Размер взрослых самцов примерно соответствует размерам козла, а самки — немного меньше.

Выжившие кирины служат мародёрам и бегут прочь от несправедливых и осквернённых Вирмом. Поэтому они высоко ценятся в Умбральном подполье: если кирин принимает новичка — часовня может ему доверять. К сожалению, их нельзя взять на заражённую Землю. Помимо очевидных проблем с поиском квинтэссенции, проявления порчи погубят существо за считанные минуты. Известно множество историй о киринах, которые пересекли Барьер и вытащили мародёров из лап нефанди или технократов, но не меньшее их число повествует о гибели отважного зверька, да и нет никаких документальных подтверждений чего-либо подобного.

Кирины либо умело скрываются, либо путешествуют вместе с подпольщиками или живут в оплотах мародёров (которые обычно свежи и зелены или, по крайней мере, чисты и естественны в воспоминаниях: выход из пустыни на заливные луга всегда приятен). Если небольшой кабал традиционалистов чист от скверны, кирин может выйти к ним навстречу. Мародёры (из тех, что сохраняют остатки трезвомыслия) относятся к желаниям зверька с безоговорочным уважением, но всё равно не следует расслабляться.

Украинская жар-птица

Атрибуты:	Сила 1	—[19]	Восприятие 4
	Ловкость 5	—	—
	Выносливость 2	Внешность 3	Сообразительность 3

Преимущества: Полёт (20 ярдов за ход), Воспламенение (только себя; при касании наносит 3 уровня урона за ход).

Рацион тасса. Для поддержания огня требуется 5 порций в месяц в умбральных мирах и 5 порций в час в статичной реальности. Когда квинтэссенция кончается, огонь гаснет, а птица погибнет в течение дня, если не выберется с Земли.

Наибольшую известность среди огненных водоплавающих птиц получил легендарный египетский феникс, но зоотеррористам полюбилась именно украинская раз-

[19]Пропущено в оригинале.

новидность. Менее капризная, чем средиземноморский родственник, жар-птица — настоящая находка в бою.

Внешность животного близка к сюжетам петриковской лаковой росписи: огненно-алое оперение, приземистое туловище и длинная шея. Крылья могут похвастаться просто шикарным оперением: первостепенные маховые перья необычайно велики, имеют более насыщенный оттенок, чем туловище, и сходятся в острую точку чуть позади второстепенных перьев. Зубчатый «воротник» на шее у фольклорной росписи на самом деле изображает языки пламени, которые окружают птицу и лучше всего видны на нежной шее животного.

Жар-птица слишком слаба для непосредственного участия в драке (в отличие от птиц рух, например), но высокая температура оперения делает её полезным союзником. Часто птиц переносят через Барьер в огнеопасные помещения — химические лаборатории или склады наркотиков, для примера.

У пламени фениксов, огненных птиц кетцалей, василисков и украинских жар-птиц есть общая особенность — его нельзя потушить обычными средствами. Животные сжигают тасс, а не материальное вещество, поэтому вода и лишение доступа кислорода не помогут. Дело можно решить Магией, но, чтобы потушить птицу, нужны как минимум Силы 4 или Начало 3 (непосредственное управление пламенем и рассеивание тасса). Менее искусным магам придётся тушить

устроенный жар-птицей пожар с помощью пожарных рукавов и вёдер.

Грифон

Атрибуты:	Сила 5	Обаяние 2	Восприятие 4
	Ловкость 4	Манипулирование 3	Интеллект 3
	Выносливость 6	Внешность 1 (если вы не без ума от орлов)	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 4 (высший пилотаж), Бдительность 2, Драка 4, Запугивание 3, Интуиция 3, Уклонение 5, Хитрость 2, Шестое чувство 3, Экспрессия 2.

Навыки: Скрытность 3, Этикет 4.

Знания: Быт 4 (лоскутная братия), Загадки 3, Законы 3 (нечеловеческие), Космология 3, Медицина 4 (чаще всего ветеринария), Оккультизм 3, Языки 2 (или более).

Преимущества: Шаг в сторону, Полёт (10 ярдов за ход).

Сила воли: 7.

Урон: удар когтями или укус — 7 костей по сложности 7.

Рацион тасса. Одна порция в месяц в Умбре и её мирах, две порции в неделю на Земле: это количество они способны раздобыть самостоятельно. Но так как они обладают разумом, то не станут оставаться на полной опасностей родине настолько долго.

Хорошо известные по легендам и геральдике грифоны были одними из последних тавмоядных, остававшихся в Европе. Считается, что Льюис Кэролл поговорил с последним грифоном, покидающим Англию, и «Алиса в Стране чудес» вполне согласуется с таким мнением. Кэролл даёт довольно точное описание грифона, и похоже, что писатель рассказал о чудовище ещё и Тенниелу, а то и познакомил их.

Переднюю часть (голова, когти на передних лапах, плечи и крылья) грифон получил от беркута, а заднюю (от лопаток и дальше) — от африканского льва. У чудовища непредсказуемый характер: если удастся разжечь его любопытство, можно считать себя в полной безопасности и получить лекцию об устройстве вселенной. Если же создать впечатление неумного

человека, можно столкнуться с безразличием или стать ужином. Подчиняющую Магию лучше не использовать. У грифонов отличная память и стойкая неприязнь к идиотам.

Грифоны стали штурмовиками тех мародёров, которые не обделены интеллектом и относятся к чудищам с уважением. Особенно эффективны они в борьбе с людьми в чёрном: грифоны, похоже, выводят их прославленную общую память из строя (возможно из-за массированного выброса Парадокса), и способов бороться с этим ЛвЧ ещё не нашли. Многие из них нашли смерть под львиными и орлиными когтями и клювом, одновременно падающими с воздуха. Обычными пушками тут не обойдёшься.

Сфинкс

Атрибуты:	Сила 3	Обаяние 3	Восприятие 4
	Ловкость 4	Манипулирование 4	Интеллект 5
	Выносливость 4	Внешность 4	Сообразительность 4

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 3, Драка 3, Запугивание 3, Знание улиц 4 (деньги), Интуиция 5, Уклонение 3, Хитрость 5 (загадки), Шестое чувство 3, Экспрессия 4 (поэзия).

Навыки: Выживание 4 (степи), Исследование 4 (история), Скрытность 4 (хакерство), Техника 2, Этикет 3.

Знания: Загадки 5, Компьютер 4, Космология 3, Медицина 1, Наука 1, Оккультизм 4, Расследование 3.

Преимущества: Смена облика (человеческий маг), Полное погружение (позволяет воплощаться *вовне* Сети. Компьютер для этого не нужен).

Сферы: Начало 3, Разум 3, Силы 3.

Арете: 6.

Сила воли: 8.

Урон: удар когтями — 5 костей по сложности 6, укус — 4 кости по сложности 8.

Рацион тасса. В Сети не нужен. Сфинкс не является духом и может путешествовать на Землю, где квинтэссенция понадобится только в естественном облике или состоянии «кентавра» (две порции в день). Приняв гуманоидный облик, сфинкс прекрасно вписывается в статичную реальность под видом мага-сироты, получая обычные дозы Парадокса. Однако чем дольше зверь остаётся на Земле, тем яснее проступает «истинная» природа.

По правде говоря, на Земле (почти) остался последний сфинкс — загадывающая загадки, пожирающая людей лоскутная тварь, устроившая западню в малоиспользуемом секторе Цифровой паутины. До сих пор недюжинные способности хранили её от внимания технократов (во всяком случае никто из них об увиденном не докладывал), а другие обитатели Сети знают этого сфинкса главным образом по характеру «коридоров», в которых он живёт: пыльные похожие на склеп проходы, заброшенные дворцы, пирамидальные лабиринты и обветшалые библиотеки с покрытыми паутиной свитками. Там полно окон, за которыми видны покрытые кустарником скалы, но совсем нет ведущих наружу дверей.

Никто не знает, каким образом этот сфинкс очутился в Сети, хотя небезызвестный бывший адепт виртуальности «Изгнанник» Гесс (ставший мародёром и считающий себя демоном, изгнанным из ада за доброту) уверяет, будто чудовище было духом-хранителем, которого Аль-и-Батин приставили для защиты горы Каф. Если это правда, глухомань вокруг затхлого логова сфинкса вполне может оказаться последним сохранившимся кусочком знаменитой горы.

Сфинкс из Сети больше похож на древнегреческие изображения самки сфинкса, а не на египетских сфинксов-самцов. У неё копна тёмных волнистых волос, забранная назад на греческий манер, которая также является её гривой и поэтому растёт в том числе и на спине. Лицо, шея и передние части сфинкса человеческие, а туловище — львиное. Предположительно, она умеет обращаться в подобие кентавра с четырьмя львиными лапами и парой рук — тогда человеческая часть начинается от пояса. Может ли она превращаться в человека, остаётся под вопросом, но недавно Изгнанника видели с женщиной средиземноморской внешности, которую он представил Дидоной Кевтоним. Немедленно поползли кривотолки.

Отважные (или глупые) сетенавты, которым взбрело в голову наведаться к ней в гости, чаще всего находят лишь пустые покои и испытывают чувство, будто за ними наблюдают. По словам одной электродинамической дивы: «Чувствуешь себя младенцем в гостиной: тебя не гонят, но и не поощряют, а просто терпят по до-

броте душевной и готовятся в любую секунду оттащить от дорогого фарфорового сервиза». Некоторые путешественники рассказывают, как, заплутав, находили её библиотеку и ощущали, что им позволено познакомиться со свитками… только очень аккуратно. Многие начинающие маги разыскивают логово сфинкса в надежде, что им тоже позволят поработать там.

Возвращаются не все. То ли сфинкс любит полакомиться человечинкой (в данном случае, разумом человека), то ли не любит книжных воров, то ли переусердствуют мародёры-защитники. Соблюдайте осторожность.

Советы рассказчику

Безумные маги — воплощение динамики. Они должны быть непредсказуемы, эксцентричны, загадочны и пугающи до дрожи в коленях. Сделать их волшебными чудиками с нелепыми именами — значит унизить эту организацию сумасшедших магов. А посему, несколько рекомендаций.

- **Подбирайте уникальные безмолвия и убеждения.** Хаотики нисколько не похожи на серую массу, даже более не похожи, чем маги других объединений. Мародёров не сдерживают корпоративные стандарты и ожидания, поэтому их личностные странности цветут пышным цветом. Придумайте для каждого персонажа уникальные устремления и психические расстройства. Таким образом они получат глубину и индивидуальность. Даже психбольной ничего не делает без причины.
- **Не идите на поводу у игральных костей.** Этот совет отлично подходит к любой игре, основанной на системе «Сторителлер», но в игре про мародёров он просто незаменим. Маги хаоса необузданны и непредсказуемы. Описывая их действия только через броски костей, вы лишите безумцев ореола таинственности.
- **Помните, что страшна непредсказуемость.** Доводилось ли вам встречать сумасшедшего или невольно вздрагивать, когда близкий человек (родственник, возлюбленный, сосед) внезапно вёл себя иррационально и нёс бессмыслицу? Случалось ли вам замирать при внезапном грохоте или крике, гадая, что послужило причиной и грозит ли это неприятностями? Мир уходит у вас из-под ног, и не знаешь, куда полетит привычная тихая жизнь.

Именно этим страшны мародёры и страшны без шуток. Помните об этом.

- **Избегайте скуки.** Кем-кем, а занудами мародёров не назовёшь. Для большинства из них забавляться с реальностью так же весело, как наблюдать за бочкой, набитой шимпанзе под ЛСД. Представьте Джокера из лучших экранизаций, который имеет власть над реальностью, — достойное извращённого веселья зрелище.

Мародёры под управлением игроков

Учитывая непредсказуемость мародёров, большинство рассказчиков должно бы отдавать их в руки игроков с изрядной тревогой. Учитывая предсказуемость манчкинов, большинство рассказчиков должно бы знать, как справиться с мародёром под управлением игрока.

Разрешив игроку взять мародёра, не забывайте, что безмолвие — палка о двух концах. Безумие не только ограждает мага от Парадокса, но и не даёт ему как следует взаимодействовать с реальностью. Поэтому безумцы и не сокрушили основы миро-

здания: они просто не способны действовать сообща так, чтобы это сказалось в исторической перспективе. У мародёров нет ни часовен (или есть, но они чертовски редки), ни должностей, ни титулов, ни различий. Многие маги Традиций и все технократы прикончат мародёра без раздумий, а какое-либо сотрудничество длится недолго.

Сумасшествие не просто удобная игровая механика, оно должно мешать мародёру в самый неподходящий момент и посылать его в безумную погоню за единорогами. Поведение героя может раздражать товарищей. Непредсказуемость должна пугать их до дрожи в коленях. Убедитесь, что игрок способен отыграть как хорошие, так и дурные стороны неотступных перемен. Напоминайте игрокам, которые ведут себя слишком разумно, на что они себя обрекли, выбрав персонажа-мародёра. Если он им не по плечу, пускай сделают себе другого.

Мародёры игроков начинают с безмолвием до четырёх включительно. По ходу игры оно будет расти и уменьшаться с соответствующими изменениями в воспринимаемой картине мира. Мародёрство — дорога в один конец: безумный маг однажды — безумный маг навсегда.

Распространённые Свойства мародёров

В силу разнообразия мародёров, у них может быть любой набор Свойств. Немногие могут похвастаться высокими Социальными Атрибутами или Восприятием, но есть и заметные исключения из этого правила. Часто встречаются такие Способности, как Бдительность, Шестое чувство, Уклонение, Запугивание, Медитация, Космология, Загадки и различные Знания.

Глава 4. Демоны и сатанинские культы

Дьявол утром, с ложа серного встав,
Покинул пределы Ада:
На Землю — на ферму свою — поглядеть
И узнать, как живет его стадо.
(Роберт Саути, «Прогулка дьявола». Пер. В. Рогова)

Люцифер, благороднейший и прекраснейший из ангелов, предал Единого и был заключён в адскую бездну. Тем самым ад был создан вместе с ангелом тьмы, ставшим его правителем. Те, кто поддержал восстание Люцифера, стали падшими. Они положили начало демонам, чей удел — вредить человеку до конца времён. Навсегда привязанные к человечеству, они облегчают собственные муки из-за отпадения от Единого тем, что творят дела Люциферовы: собирают злые души на заслуженные мучения. Нескончаемые крики ужасно страдающих душ будут вечно наполнять Преисподнюю.

Демоны не ждут, пока душа погибнет: прельстительными речами они стремятся ввергнуть в ад всех. Тот, кто скор на зло, становится их законной добычей. В преисподней власть демона оценивается по числу ввергнутых во тьму душ.

Мы слуги Единого и должны бороться с ними. Мы недостойны, но только наша Традиция готова взяться за эту неблагодарную работу. Доблестно защищайте спящих, ибо они немощны и легко соблазняются тайнами, властью и удовольствиями. Изгоняйте из них демонов и уничтожайте тех, кто явится в истинном обличье. Следите за магами, которые прельстились инфернальной властью, ибо нет ничего опаснее. Они злее и коварнее нефанди, ибо представляют бóльшую угрозу. Они могут навредить не только телу, но и душе.

(Епископ Монтгомери из Небесного хора)

Взгляды на сущность инфернальных созданий

Кто ты, проклятый призрак, и откуда?
(Джон Мильтон, Потерянный рай. Пер. А. Штейнберг)

«Демон» — расхожее слово, но что под ним скрывается? Ответ не так-то прост. Обычно, говоря о демонах, подразумевают три разных вида существ:

- Истинные демоны, также называемые дьяволами, сатаной, искусителями

и множеством других имён, являются духами из адских и геенских миров Высокой Умбры. Они считаются воплощением людских пороков и представлений о зле.

- Так называемые полчища демонов, ждущие за пределами Горизонта. Этот термин применяется (на фоне путаницы) по отношению как к истинным астральным демонам, так и к потусторонним тварям, лишённым права на существование. Хотя природа этих созданий неясна, они похожи на материальных существ из далёких миров, которые хотят прибрать к рукам и наш мир тоже.
- Ложные демоны или существа, которых считают демонами. Губители, могущественные чернокнижники и мстительные призраки часто ошибочно принимаются за демонов и иногда создают собственные адские миры для отдыха и расслабления.

Многие маги отвергают эту классификацию, а других просто не заботят какие-либо различия. Существует множество взглядов на природу демонов и подобных им. Каждая фракция магов вынашивает собственные теории. Одно остаётся неизменным: демоны разумны, могущественны и глубоко порочны.

Порождение разума

«Существа, обычно называемые демонами, суть порождение разума, наше стремление к равновесию, обретшее физическую форму. Их тьма даёт смысл нашему внутреннему свету. Люди несовершенны и поэтому не могут стать настолько же злыми, как демоны. Таким образом, демоны служат вместилищем совершенной черноты ради нас. Иными словами, они служат человечеству.

«И человечество тоже оказывает демонам великую услугу, так как оно даёт им дыхание. Как Парадокс может принимать разумные формы, так и спящие столетиями рождали наделённых свободной волей и разумом демонов. Часть рождённых демонов погибла вместе с создавшей её культурой. Наиболее мудрые перешли в мифах в другие культуры, обеспечив себе тем самым вечное существование.

«Хуже того, из рук человечества порождения тьмы получили те силы, которые стали неоценимым подспорьем в их работе. Эти силы позволяют демонам поддерживать существование без постоянного поклонения смертных, а просто забирая души верующих. Возможно, души обладают достаточной силой, чтобы поддерживать демонов вечно. Демоны — непревзойдённые искусители, желающие вечной жизни, как того желают и люди.

«Многие утверждают, что демоны человечества собраны где-то за пределами земной юдоли в так называемом аду. Этот мир служит местом, где содержатся пленённые души, а сами демоны строят планы и враждуют друг с другом, чтобы увеличить свою власть».

(Хо Чу, брат Акаши)

Исконная сила равновесия

«Демоны представляют собой вечные силы природы, которые поддерживают в Теллуриане баланс и уравновешивают добро злом, как день уравновешен ночью. До возникновения человека таких демонов, как сейчас, не существовало. Вместо них были губители, тёмные духи природы. Когда человек обрёл разум, ради сохранения

равновесия его обрела и часть губителей. Некоторые утверждают, что духи Вивер и Вильда также получили разумность, и что маги воплощают одну или сразу все три силы природы.

«Демоны — духи более высокого порядка, чем губители и другие создания Вирма, но у них общая цель — совращать. Мощь демонов растёт, чтобы соответствовать силе их подопечных, таким образом, равновесие сохраняется. Человечество умножалось — то же делала и сила демонов. Ныне существует множество разумных демонов, которые осознанно действуют на пользу силе порчи.

«Будучи духами, они должны питаться, чтобы поддерживать свою силу. А так как они созданы в противовес человечеству, то должны поглощать именно души людей. С помощью своих невероятных умственных способностей демоны обманом заставляют людей добровольно отказаться от души в обмен на могущество. Люди и понятия не имеют, что демоны отдают жертве всего-лишь частичку силы её же души, а остальное оставляют себе. Так как душу невозможно уничтожить навсегда, демоны вечно пытают её, поглощая снова и снова.

«Демоны неимоверно опасны, много опаснее любой другой силы Вирма, так как отвернулись от него, чтобы стать новой силой разрушения. Ни губители, ни даже Вирмы-Страсти на подобное не способны. Благодаря сверхчеловеческому интеллекту демоны знают, что могут совершить много большее, действуя как одно целое. Демоны собрались в тёмном мире Умбры, которое большинство спящих зовёт адом. Утвердив иерархию власти и законодательство, они достигли куда большего,

нежели сам троичный Вирм, по крайней мере, в терминах извращения человеческих душ».

(Мей Робертс, толкователь грёз)

Выходцы из Нижнего мира

«Демоны созданы силами тьмы, теми же силами, что создали (а сейчас угрожают ему) Нижний мир. Прежде демоны были неупокоенными душами мёртвых, которые жаждали безграничной власти, чтобы спастись от мучений загробного существования. Развратив свой разум, худшие обитатели глубин мира смерти исказили также тела, чтобы они соответствовали их образу мыслей.

«Вослед физическим изменениям пришла огромная сила, ещё большее сумасшествие, а также вечная обязанность собирать души для Великой Тьмы. Демоны торгуются за души живых. Тот, кто согласен с условиями древних законов о владении душой, получает клеймо. Никому не дожить до смерти, не выплатив дань полчищам бесов из глубин Тьмы. Хуже того, даже после смерти душа остаётся законной добычей для демонов, так как они могут схватить или купить её. Некоторые призраки даже разыскивают силы тьмы, чтобы самим стать демонами и разделить с другими бесконечные страдания неприкаянной смерти. Демонические силы вселения, воплощения и порабощения души — всё это силы, которыми обладают и некоторые призраки, просто они направлены на служение Великой Тьме.

«Демоны собираются в домене на краю Забвения, в месте, которое они зовут Гадес. Там они пытают души и пожирают самые слабые. Они плетут друг против друга заговоры, но подчиняются высшей силе — Великой Тьме».

(Вурмас, эвтанатос)

Вне пространства, вне времени

«Демоны — представители могущественной внепространственной расы неясного происхождения, которая должна поддерживать своё существование с помощью человеческих душ. Тысячелетиями они были рядом, впрочем, некоторые считают, что это нефанди древнего Вавилона впустили их в миры духов и на Землю.

«Души — основа их могущества. Но демоны редко отнимают их силой. Они предпочитают развращать их. Быть может, они подчиняются древним правилам, наложенным внешними силами, согласно которым можно поглощать только добровольно отданные души, а может, для поглощения подходят только порочные.

«Похоже, что демонам нет дела до мира людей, за исключением гастрономического интереса. Хотя они ограничено развращают всё человечество сразу, похоже, что основная цель — отдельный человек. Не исключено, что на самом деле их заботит вовсе не развращение, а пропитание. Тогда их культы предназначены для подготовки обеда. Сила, которую они дают своим прислужникам на земле, нужна только чтобы развратить их для поглощения.

«Согласно известным нам магическим томам из библиотеки Дуассета, никто никогда не видел того, что могло бы быть настоящей преисподней. Хотя на светлой и на тёмной стороне Умбры было найдено изрядное количество претендентов, все они оказались ложным отражением более тёмного источника, из которого произо-

шли демоны. Быть может, они вообще не существуют в рамках человеческих представлений о времени и пространстве. Возможно, они существуют в измерении или месте, обособленном от времени».

(Ариста, маг герметической традиции)

От общего предка

«Я должна открыть тебе одну тайну: демоны наши родственники. Видишь ли, много лет назад мы произошли от одного источника. Я говорю не обо всех смертных, а о тех из нас, кто владеет сильным Аватаром и даром Магии. Когда предки человека стали разумными и начали ходить на двух ногах, среди них были наделённые даром оригинального мышления. Так появились мы, и так появились демоны.

«Наши предки должны были объяснить, почему с неба бьют молнии и почему тьма на Земле сменяется новой зарёй. Они создали богов и демонов, воплощающих силы природы. Гея стала всей землёй и получила величайшую силу среди всех. Чтобы объяснить трудности жизни — болезни, голод, боль, страх — предки создали демонов. Они также создали тех, кто мог бы защитить их от демонов, — первых магов. Изначальное изменение мира плоти, разума и духа длилось тысячи и тысячи лет. В то время реальность менялась, чтобы соответствовать верованиям первобытных людей.

«Таким образом, маги и демоны — это противоположные силы, исходящие из единого источника. Когда сложился язык, менять реальность стало намного проще, и пути демонов и магов разошлись. Росла стоящая за ними сила, росло и их могущество и чётче вырисовывался облик. Теперь их связывает только полученная от предков способность изменять реальность. Демоны всё так же связаны первоначальной задачей, так как консенсус не оставляет им иного выбора, но теперь они выполняют её при помощи интеллекта и могущества, полученных в ходе истории, а особенно в течение средневековья. Они вцепились в это могущество и уже не отдадут его».

(Гейл Холсомбейк, вербена)

Внутренние демоны

«Демоны? Тупица! Демоны — это мы. Взгляни на наши деяния и скажи, что мы не величайшее зло».

(Виктор Мадра, варавва из Культа экстаза и член Лекарственной касты Седьмого поколения)

Суеверие

«Повторяю в последний раз. Нет никаких демонов, кроме сил, созданных в злодейских целях нашими противниками-колдунами. «Демонами» их зовут заблуждающиеся спящие. Скорее всего, вся эта вера в демонов — дело рук Небесного хора. Похоже, они просто не понимают, что это только подкрепляет веру в нефанди и мародёров, освобождая их и приспешников от Парадокса. А они и без того опасны».

(Оскар Гамильтон, администратор Нового мирового порядка)

Неизведанное

«Мне пока не встречались существа, которые звали бы себя демонами, но в глубинах Войда сокрыто множество загадок».

(Карен Брюстер, космоинженер)

Порождение тьмы

Some enchanted evenings…
You may see a stranger
Across a crowded room.
(Oscar Hammerstein II, "Some Enchanted Evenings" from South Pacific)

Все демоны, вне зависимости от происхождения, злы. Их влекут только людские страдания и получение власти за счёт людей. Для этого они собирают души. Положение демона среди себе подобных, а также сила на Земле и в преисподних, зависит от числа собранных человеческих душ (души других видов их не интересуют).

Они являются под множеством личин, если и не приятных для глаза, то благородных. Их внешность всегда максимально соответствует предстоящему заданию, хотя у многих есть «настоящий» облик, который они принимают при ранении, гневе или просто по прихоти. Значительная часть демонов, таких как суккубы и инкубы, соблазняют людей с помощью плотских утех. Некоторые заманивают наивную жертву обещаниями власти, другие же используют грубую силу, чтобы запугать и заставить служить себе. Какой бы способ не применялся, конечный результат всегда один — демон получает душу, а жертва — только недолговечное вознаграждение, которого едва ли хватит, чтобы скомпенсировать потерянное.

Инфернальные создания обладают всеми видами способностей: создают адское пламя, причиняют боль, вызывают наслаждение, крадут тайны, читают мысли, наводят сглаз, стремительно исцеляются, призывают других демонов, путешествуют по Умбре и исполняют желания. Демоны необыкновенно сильны и опасны, но редко используют свои способности напрямую, если не хотят продемонстрировать цену ошибки. Большинство адских созданий трусливо и готово встретиться только с намного более слабым противником. Книжники герметистов, классифицирующие духов Умбры, присваивают низшим демонам статус служителей, но большинство в преисподней входит в категорию от прецептора до (по счастью, немногочисленную) лорда.

Все демоны, за исключением низших, хитры и коварны. Бóльшая часть действует подобно ловкому наркоторговцу: «Да ладно, чувак, мы же друзья. Чё ты ломаешься, плачу ведь я…» Поначалу демон выставляет себя помощником, защищает, приносит удовольствие и даёт награды и почти ничего не просит взамен. Спустя какое-то время, демон начинает просить об одолжениях, но обещает за это награду. В результате, персонаж без сомнений продаёт душу, так как до этого демон вёл дела честно. Как только демон обретает власть, всё меняется…

Демоническая одержимость

Проглочу твою душу! Проглочу твою душу!
(Генриетта (одержимая), Зловещие мертвецы II: Мёртвые до рассвета)

Многие демоны обладают способностью входить в тело и разум смертного и управлять ими. От одержимости не застрахованы даже маги. Более того, демонам нравится вселяться в магов, потому что это позволяет вызвать настоящий хаос.

Чтобы вселиться, демон должен владеть Чарами «Одержимость» (см. приложение) и сделать бросок Гнозиса против Силы воли жертвы. В случае успеха у него есть два пути: прокрасться в жертву и скрытно влиять на неё или попробовать завладеть ей целиком и полностью. Если смертный сам открывается для вселения, например, используя спиритическую доску (уиджу), сложность снижается на три.

Если демон пытается незаметно проскользнуть, он должен бросить Манипулирование + Хитрость по сложности Восприятие + Шестое чувство жертвы. Если успех получил демон, жертва уверена, что действует по собственной воле, и не подозревает, что ей манипулируют. Если успех получил смертный, влияние демона обнаружено и его можно изгнать броском Силы воли (сложность 6).

Если демон пытается овладеть смертным силой, оба делают бросок Силы воли (сложность 6). Если успех на стороне демона, сознание жертвы отходит на задний план. Чем больше успехов, тем дальше оно отстраняется. Одержимый может попытаться вернуть власть над телом с помощью нового встречного броска Силы воли. Однако любая попытка будет стоить ему одно очко Силы воли (прежде броска).

Демоны сохраняют свои способности и вдобавок получают доступ ко всем воспоминаниям одержимого. Чаще всего, они извлекают из жертвы максимальную пользу, либо целиком предаются разрушительным желаниям.

Маг может изгнать демона из одержимого, сделав бросок Арете по сложности 8, если у него есть Сфера Духа со значением от трёх и выше. В случае успеха, он может сделать встречный бросок Силы воли в пользу жертвы. Маг получает по автоматическому успеху за каждый успех на броске Арете.

Обладающие Истинной верой тоже могут делать встречные броски Силы воли за одержимого. Они автоматически получают один успех за каждую точку своей Веры. В любом случае провал экзорцизма открывает дверь поистине гадким последствиям.

Советы рассказчику. Демоны

Слишком легко испортить игру о магии неправильным или чрезмерным применением демонов. На самом деле, частое появление бесовских сил не слишком подходит атмосфере как «Восхождения», так и Мира тьмы в целом. Лучше скрыть эти создания глубоко в тени, чтобы они иногда выскакивали для придания рассказу остроты, а затем возвращались обратно, не раскрывая слишком многого. Сильнее всего страшат неясные фигуры, которые мы видим, но не можем опознать. Осведомлённость порождает скуку. Демоны не должны становиться обыденностью.

Сразиться с демоном один-на-один — довольно глупое решение. И тем не менее игроки могут захотеть (или будут вынуждены) пойти на это. Обратите внимание на то, что только глупейшие демоны шатаются по округе в поисках настоящей драки:

у остальных есть дела поважнее стычек со смертными. Хотя служители (см. ниже) могут вступить в бой, большинство демонов лишь жестоко поиздевается над человеком, прежде чем ускользнуть у него из-под носа.

Демоны должны впечатлять. Обставляйте их появление дурными предзнаменованиями, плохой погодой, таинственным звуками, отвратительными запахами и пробирающим до костей чувством опасности. Демоны не простые чудовища, а силы природы. Если уж они появляются, отыграйте их инфернальность.

К слову, демоны не желают полного уничтожения вселенной (в отличие от тварей из-за Горизонта). Они существуют, чтобы нести живым страдания, а не исчезновение. Мастера Магии предполагают, что демоны, как персонификация зла и страха, угаснут, если человечество перестанет существовать. Есть только один способ проверить эту теорию, но желающих пока не видно!

Правила

Существа духа, демоны обладают двумя наборами характеристик: в естественной форме (для применения в Умбре) и при материализации (для воплощения на Земле или в умбральном мире). Без сильной связи с миром духов смертные не могут физически воздействовать на эфемеру (вещество, из которого состоят духи). Таким образом, демоны невосприимчивы к физическим атакам, пока не материализуются. С помощью Чар «Явление» духи могут воплощаться без принятия физического облика: многие демоны пользуются этим, чтобы изводить людей безо всякого риска. Правила и информацию о взаимодействии смертных и духов можно найти в главе 5 и приложении.

Даже в физическом облике демоны исцеляют раны с ужасающей быстротой. С помощью Чар «Исцеление» демон восстанавливает один уровень здоровья физического тела за пункт Энергии или, если повреждения осложнённые, за три пункта. Как правило, Энергии у демона предостаточно. Если у него закончится Энергия или уровни здоровья, его тело развеется, а он сам вернётся в астральный ад.

Магия демонов скорее инструмент рассказчика, чем набор характеристик. Считайте, что у низших чинов демонов есть лишь небольшой набор способностей (Чары), а средние чины могут всё в рамках Эффектов своих Сфер. Самые могущественные демоны могут всё что захотят лишь с незначительными ограничениями.

Среди этих ограничений:

- Границы меж мирами. Это просто чудо, что между мирами есть стены, через которые род демонов не может просто взять и пройти. Чтобы впустить адское создание в наш мир, нужен призыв, от обычных заклинаний до сложных ритуалов. Тем не менее, призванного демона чрезвычайно сложно изгнать. Обычно требуется ритуал или уничтожение физической оболочки.
- Парадокс. Если статичные бесовские силы (залоги и Чары) не вызывают Парадокс, то использование динамической Истинной Магии сопряжено с теми же рисками, каким подвергается любой исказитель реальности. Отдача Парадокса может нанести материализовавшемуся демону настоящий урон (см. Физическая отдача). Поэтому демоны избегают пользоваться Истинной Магией в мире материи.
- Чистота. Демоны испытывают отвращение к чистоте: чистая энергия Начала

наносит им осложнённый урон, Истинная вера может причинять вред (одна игральная кость осложнённого урона за точку Веры). По церковным праздникам и на священных местах демоны теряют изрядную часть своей силы. В эти дни дарованные залоги могут отказаться работать, а инферналист или чернокнижник испытывать дурноту.

- Условия вызывателя или договора. Чрезвычайно хитроумный смертный может перетолковать договор так, чтобы ограничить власть демона над собой. Это опасно и маловероятно. Всё-таки, если демону запрещено выполнять определённую вещь, он откажется. Такая идея, однако, может служить уловкой, чтобы вселить в смертных глупцов ложную надежду на то, что они смогут перехитрить дьявола.
- Deus ex machina. Есть силы, которые по какой бы то ни было причине не хотят, чтобы демоны заполонили Землю. Среди таких сил может быть божественная воля, статичная реальность (см. Неверие из главы 2), могучие маги или даже законы природы. Пусть Магия даёт демонам значительную свободу действий, однако даже им приходится следовать установленному порядку вещей. Границы возможного устанавливает рассказчик, но хоть какие-то границы быть обязаны.

Чины

Представленные ниже чины служат ориентиром и не претендуют на соответствие адской или герметической иерархии. Возможности инфернальных тварей сильно различаются по уровню и остаются на откуп рассказчику. Однако способность пересекать границы меж мирами и даровать залоги коррелирует со следующими уровнями. Слабые демоны легче проникают в наш мир, но не могут дать инферналистам той силы и знаний, которых те взыскуют. В поиске большей силы инферналисты часто «скачут по уровням», всё глубже увязая в долгах перед ростовщиками душ.

- **Служители.** Когда пользуются неверным термином «полчища демонов», обычно имеют в виду представителей этого адского чина. В соответствии с названием служители действуют в качестве исполнителей или боевиков более влиятельных коллег. Лишь немногие служители обладают устоявшимся обликом или личностью. Они постоянно меняются, отращивают конечности или жала, переходят от классического образа чёрта к бесформенному сгустку протоплазмы, всё это в зависимости от ожиданий призывателя или воли своих господ. В нематериальном облике служители и губители из Средней Умбры действуют как пресловутые «злые духи», насылающие на человечество бедствия.

Служители не могут давать залоги и обучать чернокнижию выше второго уровня. Вместе с тем, они пересекают Барьер и воплощаются при помощи незначительных ритуалов и простых заклинаний.

- **Искусители.** Большинство инферналистов обычно взаимодействует с этим чином. Это искусители предлагают дать за душу залоги и обучить чернокнижию. Они хитры, коварны и надменны. У каждого есть личность и сфера деятельности: Нишама занимается извращением человеческого разума, а Ядракс хранит влекущие магов тайны.

Большинство искусителей равны по силе умбральным прецепторам (см. гла-

ву 5). Они могут дать вплоть до пяти очков залогов и научить практически всем тайнам чернокнижия. Только самые могущественные из них могут пробудить Аватар. Искусители — настоящий кладезь оккультного знания, но требуют величайшей осторожности при взаимодействии. Чтобы призвать искусителя, нужны довольно сильные ритуалы, хотя с ними можно повстречаться во время астрального или умбрального путешествия.

- **Лорды.** Только сильнейшие инферналисты способны заключить сделку с таким персонифицированным злом, и только безумнейшие рискнут на это. Лорды демонов равны умбральным лордам (или даже сильнее) и могут использовать могучую Магию почти без ограничений. Однако они — ходячее бедствие для реальности и не могут в ней находиться без гигантских жертвоприношений и изощрённых ритуалов призыва.

По сути, эти существа — боги и поэтому должны участвовать в игре в качестве сюжетообразующего инструмента, а не персонажей. Да, они могут даровать залог любого уровня, но лишь немногие достойны их внимания. Никто из людей не способен заплатить их цену. Человеческая жизнь, даже сверхъестественно долгая, не стоит их внимания или усилий.

Чернокнижники и соблазн власти

Несмотря на то, что человеческая жизнь бесценна, мы всегда действуем так, будто есть нечто даже более ценное, чем жизнь... Но что представляет собой это нечто?

Власть развращает. Демоны знают об этом и потому соблазняют ей тех, чью душу хотят забрать. Многие люди — как спящие, так и маги — сами становятся жертвой, так как слабы духом и жаждут власти. Душу они не видели и верят, что ничего не теряют в обмен за такой лакомый «дар», как власть. Даже те, кто верит в душу, но ослеплён алчностью, не заглядывают вперёд или считают себя достаточно хитроумными, чтобы провести бесовских хозяев прежде, чем придётся платить по счетам. В любом случае, они жестоко ошибаются.

Маги-инферналисты

На протяжении веков ослеплённые гордыней и краткосрочной выгодой маги пробовали заключить сделку с сатаной. Чародеи современных Традиций наказывают заключивших договор с демоном длительным остракизмом, клеймением Аватара или даже гилгулом. Хорошо известно, что нефанди общаются с демонами и внеземными полчищами. Хотя некоторые сироты и пустые балуются демонологией, немногие достаточно сильны, чтобы заключить с демоном хоть сколько-нибудь значительную сделку. Технократия, естественно, отрицает существование демонов, но может засвидетельствовать существование «инопланетян», которые только и ждут, когда она ослабит бдительность. Технократия наказывает за общение с инфернальным

смертью.

Все без исключения Традиции и Конвенции содержат в своих рядах инферналистов — но не всякий, служащий тьме, становятся нефанди. Эти скрытые предатели обычно начинают с поисков знаний или власти, уверенные в своей Магии и полные гордыни. Считается, что Орден Гермеса превзошёл всех в этом отношении, хотя это может быть всего лишь следствием позорной истории с Фаустом (Орден отрицает, что такой человек вообще существовал, а если и жил, то не принадлежал ни к одному из Домов). Технократия прямо игнорирует упоминания о продаже души. Остаётся неизвестным, работал ли какой-нибудь маг Конвенций с этими силами или нет.

Несмотря на все предупреждения, опасности и наказания, маги и спящие продолжают общаться с силами зла. Хотя у большинства магов нет особого «имени» для чёрных магов (кроме множества эпитетов), распространено название «инферналисты». Смертные, получившие адские силы в результате сделки с демоном, обычно называются чернокнижниками.

Подавляющее большинство чернокнижников были спящими, пока их Аватар не был пробужден, а сами они не были наставлены в искусстве Магии бесовскими хозяевами. Некоторые начинают изучать Истинную Магию, но большинство «довольствуется» своим инфернальным ремеслом. Некоторые сироты вступают на Путь Тьмы и без помощи нефанди, но они лишены доступа к статичной магии. Продав душу, маги могут получить залоги дьявола (см. ниже) и даже увеличить значение Сфер. Однако такой маг столь же проклят, как и любой чернокнижник. Эти несчастные могуще-

ственны, но обречены на проклятие.

Спящие чернокнижники

Ashes to ashes
Dust to dust
If God won't help me
Then the Devil must…
(Venom, "Raise the Dead")

Когда смертный хочет связаться с демоном, обычно, но не всегда, он и является инициатором сделки. В случае с непробуждёнными инферналистами, зачастую это начинается с жертвоприношений и немагических ритуалов. Задобренный или призванный демон начинает совращать спящего незначительными силами или услугами, за которые ничего не просит взамен. Спящий остаётся спящим, даже обладая некоторыми силами, так как они берут начало не в нём, а в демоне (хотя некоторые оспаривают это). Однако, чтобы получить от искусителя что-то значительное, нужно заключить тот или иной договор (см. ниже).

Когда договор подписан и душа спящего продана, его Аватар пробуждается… в некотором роде. Ценой души он может использовать ограниченные магические силы. Демон тут же забирает его душу прямо в ад. Смертный становится пешкой в руках тёмного властелина, нередко соблазняя других, чтобы демон мог забрать и их души тоже. Получившаяся марионетка — не истинный маг, а чернокнижник.

Чернокнижники владеют огромной силой, свободной от Парадокса, но их магия статична — лишь вариант кустарной магии. На этом этапе чародей уже не получает от демона бесплатные силы, нет, теперь душа даёт их. Тем не менее, адский хозяин направляет их и придаёт им форму. Чёрные волшебники практикуют ритуальную магию, называемую *Ritualis Infernal*, бесовское искусство или чернокнижие. Подробности об этом виде злой магии можно найти в приложении к этой книге.

Чернокнижники похожи на магов, но не образуют никаких «Традиций» или крупных объединений. Вместо этого они вступают в существующие культы или основывают собственные, нередко посвящая их своим бесовским повелителям. Такие культы — шабаши, круги, общества, ордена, как бы они не назывались — подражают легендарным магам, но имеют мало, если хоть что-то, общего с истинными магами и их Войной. Хотя эти группы часто поддерживают нефанди (сознательно или нет), чернокнижники обычно служат только себе и своим хозяевам.

Другие сверхъестественные создания

Ходят слухи, что некоторые оборотни, вампиры и феи тоже имеют дело с демоническими силами. Хор утверждает, что все вампиры вольно или невольно поклоняются сатане. Вербены с этим не согласны. Путешественники Эвтанатос заявляют, что дьяволы посмертия — просто сильные призраки, выдающие себя за демонов. Истина, содержащаяся в этих и других рассказах, в лучшем случае туманна, и демоны от-

нюдь не спешат внести ясность в эти недоразумения. Их друзья Загадочность и Скрытность лишь усиливают видимую силу демонов.

Вечные муки

Ад полон добрыми намерениями и желаниями.
(Приписывается св. Бернару)

С течением времени тёмное семя, посаженное в сердце чернокнижника, прорастает, а вместе с ним растёт и понимание того, кем он стал. Поначалу это обычный обманщик, скрывающий от друзей и семьи свои новообретённые силы. Он пытается жить по-старому, но в конце концов теряет любимых, оттолкнув, предав или совратив их.

По большей части эти обманщики обманывают самих себя, так как не думают о заплаченной за власть цене. Они наслаждаются, угождая хозяевам, и верят в собственную свободу, но в большинстве случаев составляют низшую прослойку сатанинских культов. Совместно с другими они распространяют скверну, завоёвывают власть (в основном, для своих лидеров) и поклоняются бесовским повелителям.

Наиболее коварные и злобные продвигаются по иерархии культа быстрее всех, и не потому что получают высокие звания, а потому что отнимают их. Уж они-то понимают цену личной власти. Скорее не они служат культу, а культ вынужден служить им. Лишь немногие видели демона, которому продали душу, после скрепления договора.

В итоге они получают достаточно силы, чтобы завладеть властью в своём культе или основать новый. Эти культы служат дьяволу, но также и самому чернокнижнику. К этому времени сатанист полностью развращён и предан злу. Он увлёк множество душ обещаниями власти, а взамен получил частичку их силы. Чернокнижник стал чудовищем в человеческом обличье, обладающим великими магическими умениями и ещё большей порочностью.

Нередко чернокнижники понимают цену собственных ошибок ещё прежде смерти, но уже ничего не могут поделать с этим. Пелена спадает с их глаз, ведь власть не имеет смысла, если они не владеют даже собственной душой… самой великой ценностью на свете. Такие пешки — прозревшие марионетки. Они должны служить хозяевам и могущественным слугам, но сердцем далеко от этого. Когда они перестают быть полезными и их хозяева находят молодого, более хитрого чернокнижника им на замену, приходит пора навечно присоединиться к своим владыкам в аду.

Множество прозревших марионеток тщетно разыскивают способ освободиться от инфернального договора. Ходят истории, как кто-нибудь из них разыскивал мага в надежде, что тот сможет освободить его. Впрочем, даже у самых могучих магов редко хватает на это сил. Хотя можно продлять жизнь чернокнижника, чтобы защитить от хозяина и его прислужников, рано или поздно наступит смерть. А так как душа уже получена, демону остаётся только ждать, пока раб умрёт. Несчастные вскоре узнают, каким жутким пыткам уже подвергается их душа…

Сатанинские культы

...и вот что сказал:
Большего зла, чем ложь-полуправда, в жизни я не видал,
Ту ложь, в которой есть только ложь, можно открыто встречать,
Но ложь, в которой замешана правда, не так-то легко развенчать.
(Лорд Альфред Теннисон, «Бабушка»)

Пол уже бывал на старой мельнице, но ещё никогда в полном одиночестве. После школьных футбольных матчей его старший брат Билли с парой приятелей, включая Нейта, приходили сюда выпить пивка, пока Билли не пропал несколько месяцев назад. Считалось, что на мельнице обитают духи солдат Конфедерации, погибших здесь в ходе какого-то безымянного сражения.

Юноша пришёл сюда на слабо... и за упаковку пива. Нейт обронил кошелёк на лестнице и он согласился вернуть его. Нейт пообещал, что на обратном пути заскочит за пивом в магазин. К тому же Пол ещё не достиг совершеннолетия и хотел доказать свою храбрость. Нейт, вроде, не промах, хоть и трусит пойти за кошельком сам. Раз уж он был другом Билли, значит парень он что надо.

Пол вышел из машины, включил фонарик и по камням выбрался на поле у ручья, где стояла мельница. Пока юноша взбирался по скрипучим ступенькам, чтобы распахнуть остатки двери, его зубы застучали не то из-за ночной прохлады, не то от страха. Петли заскрипели, но Пол не вздрогнул. Он заглянул вовнутрь, посветил фонариком во все углы, а затем вошёл в пустое пыльное помещение.

Пол понимал, что должен спуститься в подвал и достать кошелёк, иначе не видать ему выпивки. Он направил луч фонаря вниз, одновременно рыская заледеневшей трясущейся рукой в поисках перил. С мыслями о призраках давным-давно погибших солдат юноша начал спускаться, готовясь в любую секунду дать дёру. Внезапно ветер захлопнул входную дверь — и перепуганный Пол выронил фонарик.

Пол зашёл слишком далеко, чтобы возвращаться, и поэтому осторожно прошёл остаток лестницы: поспешишь — и можно провалиться сквозь старые доски. Фонарик приземлился в дверном проёме внизу и давал ровно столько света, чтобы видеть куда идёшь.

Юноша подобрал фонарь и осветил всю комнату, надеясь увидеть бумажник Нейта среди разбросанных банок из-под пива и немного боясь увидеть мёртвых конфедератов. Увиденное было гораздо хуже.

Сердце едва не выпрыгнуло у него из груди, когда в свете фонарика появились лица мужчин и женщин, стоящих по стенам помещения. Они были облачены в чёрные мантии, расшитые красными и золотыми символами. Направив на юношу бесчувственный взгляд, собравшиеся принялись нараспев бубнить на каком-то странном языке. Перед ним стоял окровавленный алтарь. Поверхность пола покрывали тайные знаки, а на стене перед ним висела чудовищная фигура получеловека-полукозла, составленная из разукрашенных человеческих костей, обёрнутых в шкуры. С места, где должен был на-

ходиться человеческий череп, на него блестящими красным глазницами глядел бараний. Из толпы культистов по направлению к Полу выступил бледнокожий мужчина с кинжалом в руке. Пол дёрнулся к двери… и врезался в Нейта.

— Добро пожаловать, Пол… Я хотел познакомить тебя со своими друзьями, — сказал Нейт.

Только он приготовился двинуть Нейту по лицу и смотаться отсюда куда-подальше, как за спиной прозвучал знакомый голос. — Здравствуй, Пол.

Пол замер от ужаса и медленно повернулся. Перед алтарём стоял выступивший вперёд человек… его брат…

В отличие от нефанди, которые любят совращать и порабощать магов, большинство демонов предпочитает обычных спящих: им можно пробудить Аватар и снабжать его силами под видом «дара». Демоны просто глубже связаны со смертными, поэтому и влиять на них им легче.

Количество сатанинских культов не поддаётся исчислению. Пусть некоторые из них не обладают реальной связью с демоном, многие культы — настоящие. Возглавляемые нефанди, чернокнижниками или другими инферналистами культы могут насчитывать как горстку людей, так и тысячи членов. Культисты различаются по силе от слепых пешек, которые совсем ничего не умеют, до аколитов с кое-какими настоящими силами; от консортов, обычно являющихся младшими чернокнижниками, до лидеров культа, как правило, весьма могущественных. Впрочем, даже лидеры чаще всего не ровня кабалу истинных магов.

В зависимости от целей и верований, различают несколько видов культистов. Это могут быть скучающие обыватели и прельщённые новыми удовольствиями гедонисты, разочарованные и падшие священники, малолетние сатанисты, алчные яппи и мрачные оккультисты, одержимые властью.

Чаще всего люди вступают в культы из любопытства, жадности или желания быть частичкой целого. Проще всего завлечь уже интересующихся оккультизмом, но только поверхностно. Те немногие, которые обладают настоящими знаниями, знают и об опасностях службы демонам, поэтому им не так просто вешать лапшу на уши. Некоторые члены устроенных вампирами культов, которые часто называют «кровавыми культами», считают своих повелителей демонами. Нефанди тоже развлекаются подобным образом (см. Герр Флакс из главы 1).

Отдельные культисты полагают, что культы связаны друг с другом с помощью конспиративной сети, управляемой могущественными инферналистами. Правда это, или нет — решать рассказчику. Многие следователи подозревают о существовании тайной организации сатанистов. Может быть, они правы…

Договор с дьяволом

Now I have you with me
Under my power
Our love grows stronger now

With every hour
Look into my eyes, you'll see who I am,
My name is Lucifer, please take my hand
(Black Sabbath, "N.I.B.")

Тот, кто не может выдержать искушения властью, платит наивысшую цену — собственную душу. Нет ничего более ценного, ведь это бессмертная основа существования. Только величайший глупец способен добровольно лишиться её.

Единственный росчерк на договоре — и демон получает душу человека. Её немедленно уносят в ад и подвергают пыткам. Измученная душа сатаниста взывает к нему в кошмарах или просто когда никого нет рядом. За редким исключением сатанисты отбрасывают подобные видения и сосредотачиваются на своём «вознаграждении».

Взамен подписавший договор может получить любую из трёх дьявольских сил: залоги дьявола — демонические мутации, дающие сатанисту определённые сверхъестественные способности; Ritualis Infernal — чёрные ритуалы кустарной магии, не вызывающие Парадокса; или дьявольская Истинная Магия, пробуждающая Аватар культиста и делающая его настоящим чернокнижником.

Продажа души

Каждую минуту рождается ещё один простак.
(Финеас Тейлор Барнум)

Когда развращение культиста доходит до того, что он готов отдать бессмертную душу за преходящую власть, демон является лично и предлагает сделку. Демоны знают, кто настроен всерьёз, а кто нет, и показываются только поглощённым жаждой власти.

Раньше договоры были простыми. Но человечество развивалось, а вместе с ним и искусство договоров. Теперь они содержат столько подтекста и «мелкого шрифта» в пользу демона, что позавидует любой адвокат. Как только договор между демоном и человеком скреплён, все его особенности вступают в силу. Смертный получает обещанное могущество сразу же после подписания договора. Кроме того, демон будто бы вводит внутрь человека руку, достаёт нечто светоносное и превращает его в какую-нибудь побрякушку — это душа.

Можно заключить не столь радикальный договор об обмене определёнными услугами, но на это отваживаются только самые смелые или безумные маги. Стороны обговаривают свои обязанности и подписывают появившийся контракт. Разумеется, демон обведёт смертного вокруг пальца при первой же возможности. Они считают такие договоры наилучшим способом освободиться от призыва и связывания, или хотят завязать отношения с призывателем, чтобы когда-нибудь завладеть его душой.

Про́клятая магия

Ведь нынче дьявол действует умнее,
Он делает богаче, а не делает беднее.
(Александр Поуп, «Послание к лорду Батхерсту»)

Аватар принявших чернокнижие пробуждается и оказывается в оковах. Да, инферналисты считают, что это бесовские хозяева дали им новые способности, но на самом деле источником силы является их же душа. Магам, подписавшим договор ради большей силы, всего-лишь открывается больший доступ к силам собственного Аватара и, таким образом, они тоже ничего не получают от демонов, за возможным исключением знаний или тайн (которые всё равно могут оказаться ложными). Между истинными чернокнижниками и нефанди есть одно небольшое, но важное различие: продающие душу отдаются бесовским повелителям, которые пробуждают их силы за плату, а падшие пробуждаются самостоятельно. Если они и заключают договоры (см. главу 1), то требуют большего, нежели Истинная Магия.

Практикующие усиленную или пробуждённую демонами магию называются чернокнижниками или чёрными магами. Часть обладает Истинной Магией, но большинство — только чернокнижием или залогами. Бесовская магия даётся без труда: чернокнижнику не требуются годы на изучение искусства, чтобы пользоваться им. Могущество приходит само, напрямую повинуясь скорее их желаниям, нежели вере. Все продавшие душу нефанди являются истинными чернокнижниками, то есть получают залоги дьявола и увеличение сил в пределах Сфер.

Подробная информация о чернокнижии, ритуальной Истинной Магии и залогах дьявола находится в приложении.

Советы рассказчику. Чернокнижники и инферналисты

Чернокнижники бывают двух типов: те, кто может использовать Истинную Магию, и те, кому доступны только статичные дары чернокнижия и залогов. Люди с залогами свободны от Парадокса, но их сила зависит от капризов и личной силы демона (см. чины выше). Такой чернокнижник может обнаружить, что силы изменили ему в самый неподходящий момент. Чёрные маги навлекают на себя Парадокс, зато получают бо́льшую гибкость и своего рода прозрение.

Обычный чернокнижник слабее истинного мага в том отношении, что получает залоги и познания в чернокнижии, но не Истинную Магию. Люди, чей Аватар пробуждён дьяволом, вступают на скорбный путь: их стезя приведёт лишь к рабству и вечному проклятию. Мало кто желает подобной судьбы, хотя история знает прецеденты (например, Фауст). Однако же всегда найдутся готовые пойти на сделку с тем, чего не понимают.

Создание персонажа

Нравственное наполнение хроники зависит от рассказчика, но всё-таки персонажам игроков действительно не стоит идти на сделку с силами зла. Даже если оставить за скобками воплощение худших стереотипов ролевых игр, такие сделки очень

часто делают персонажей рабами полубожественных хозяев. В идеале, маг — главное действующее лицо, а не пешка. Пути Восхождения проторены свободными, а не рабами.

Маги-инферналисты, продавшие душу, почти ничего не выигрывают в игровых терминах. Они могут получить точку-другую в новой Сфере, изучить новое Знание или Навык, обрести парочку Достоинств или взять фамильяра или Союзника. Они не могут увеличивать Арете: это результат личного прозрения, а не внешнего влияния. Став инферналистом, маг не превращается автоматически в нефанди, но теперь эта дверь для него открыта, а падшие могут выйти на него сами. Любая другая фракция, кроме нефандусов, будет охотиться на раскрытого инферналиста, чтобы примерно наказать.

Истинных чернокнижников, обретших силы Истинной Магии, можно создавать по правилам для персонажей-сирот (по сути, так же, как и пустых). Как и любой маг, они могут развивать свои силы в дальнейшем, но чаще всего для этого им приходится совращать новые души для своих хозяев. Чернокнижник выбирает особую Сферу, которая стоит текущее значение × 6, но остальные Сферы приобретаются по цене текущего значения × 8. Большинству чёрных магов не требуется фокус (договор — вот их фокус), но они всё равно используют его, чтобы произвести впечатление.

Распространённые среди чернокнижников Способности включают в себя высокие значения Шестого чувства, Высоких ритуалов, Запугивания, Соблазнения, Знания улиц, Хитрости, Космологии, различных Знаний и/или Оккультизма. Все инферналисты получают Злой рок, но без соответствующих очков. Часто встречаются такие Достоинства и Недостатки, как Позорная тайна, Ночные кошмары, Садизм/Мазохизм, Навязчивая идея, Животная привлекательность, Дух-наставник (угадайте кто?), Ангел-хранитель (демон), Привлекательность для духов, Отголоски, Родовые отметины, Энергетический вампир и все виды Связей.

Персонажи

Take a life, they're going cheap
Kill someone, no one will weep
Feed them yours, just pay your dues
We just want your soul to use
(Black Sabbath, "Cornucopia")

Чтобы персонажи из этой главы лучше вписались в хронику, рассказчик может их подправить по вкусу, да и игроки не замедлят познакомиться с примерами, а хорошо знакомый демон уже не сможет удивить. Помните, что демоны, культисты и чернокнижники не бездумные автоматы без целей и эмоций. Они не будут строем идти на огонь героя. Маги должны опасаться столкновения с инфернальным, и на это должна быть причина.

Культисты

You are the one who causes me pain
You are the one who causes me grief
You are the one who lied to me
It won't be long
Soon you will see...
(King's X, "King")

Эти люди продали часть души на службу силам зла. Лишь немногие из них действительно становятся чернокнижниками. Большинство — всего-лишь жестокие, жадные или озлобленные люди, с удовольствием берущие власть за чужой счёт.

В основном, культисты не представляют собой ничего особенного, что нашло отражение в характеристиках представленных ниже типов. Хотя многие из них фанатично преданы идее, значительная часть — трусы, с удовольствием предавшие бы культ, не грози им расплата. Чуть ли не все культы устанавливают за предательство жесточайшее наказание: свежевание заживо, расчленение ножовкой, медленное поджаривание и недельные пыточные марафоны — лишь немногие из неприятностей, которые обрушиваются на неверного.

Рядовой культист. Атрибуты этих персонажей в основном равны 2, но некоторые могут равняться 3 или даже 4. Среди Способности встречаются Драка, Знание улиц, Стрельба, Фехтование, Скрытность, Расследование и Оккультизм (по одной-две точки в каждой). Культисты низших чинов не обладают сверхъестественными способностями.

Опытный культист. У более искушённых культистов Атрибуты одной из категорий равны 3, а не 2, а один-два Атрибута могут равняться 3 или 4. К перечисленным выше Способностям (2 или 3 точки в каждой) могут добавиться Запугивание, Соблазнение, Хитрость, Компьютер, Пытки, Следопытство, а может несколько точек в каком-нибудь Знании. У таких персонажей будут те или иные особенности: Достоинства или Недостатки (как правило, Связи) или один-два залога. Они уже потеряли некоторую часть своей души.

Незаурядный культист. Лидеры культов и закоренелые чернокнижники отдали душу и свободу своим демоническим хозяевам, а взамен получили немалые силы. Можно считать, что у всех незаурядных культистов первичные Атрибуты равны 4, вторичные — 3 и третичные — 2. Ряд впечатляющих «даров» — ритуалы чёрной магии, залоги, Достоинства и Недостатки — добавляются к Способностям, которые соответствуют или превосходят Способности протагонистов. Такие культисты малочислены, влиятельны и обречены на проклятие.

Троица Чёрного камня

Этот наглый культ состоит из трёх членов и отпочковался от Общества творческих анахронизмов[20]. Когда Санди Торнхилла и Уильяма (не вздумайте назвать его Билли!) Пастарио вышвырнули из местного отделения общества за выжженную на

[20]Сообщество реконструкторов и любителей «живой истории».

лужайке рыцаря перевёрнутую пентаграмму, они организовали вольнонаёмную группировку под названием «Братство Чёрного камня». Недолго просуществовавшая группа быстро завоевала дурную репутацию за «грязные» приёмчики и была изгнана из королевства. Когда Шон Макнамара, блэк-металлист и студент института кинематографии, спутался с этой парочкой, их показной сатанизм стал убийственно реальным.

Шону не понадобилось много времени, чтобы завоевать доверие дружков с помощью галлюциногенов, разнузданного группового секса и многословных речей об очаровании зла. Макнамара сотоварищи «вызвал» Герра Флакса (см. главу 1), который быстро подтолкнул троицу на нисходящую спираль порока. За недавнее время они успели поучаствовать в групповом изнасиловании, вооружённых нападениях, кражах и ограблениях, пытках животных и создании опасного галлюциногена «ведьмина пыль». Они ещё не опустились до человеческих жертвоприношений, но это скорее вопрос подходящего случая, чем моральных ограничений.

Троица Чёрного камня, названая так в честь базальтового алтаря Санди, представляет собой группку жестоких дьяволопоклонников мелкого пошиба. Однако у них есть множество уличных друзей и приятелей. Местная полиция знает о банде, но не может связать культистов с каким-либо из их преступлений за недостатком улик. Банда считает себя более осведомлённой, чем она есть на самом деле, но знает достаточно, чтобы представлять угрозу как окружающим, так и самим себе.

Все трое являются умелыми бойцами (Ловкость 3, Драка 3, Фехтование 4), и у них есть небольшая группа последователей, помогающая продавать пыль. Санди и Шон достаточно привлекательны, а вот Уильям так же страшен снаружи, как и внутри. Все они опытные культисты. Культ невелик — невелик настолько, чтобы на него не обращали внимания, несмотря на огромный вред, который он приносит.

Культ Чёрного сердца

Культ Чёрного сердца предано поклоняется могучему демону, известному как Гростол. Культ тайно действует во всех уголках мира. Среди его членов люди всех рас, классов и профессий, а также множество чернокнижников и несколько вампиров. Организация насчитывает свыше 12 000 приверженцев, что делает её крупнейшим культом настоящего демона.

Считается, что Гростол, которому посвящён культ, управляет в аду шестью легионами меньших демонов. Культ вербует на службу повелителю всех, кого может, и каждый месяц во время новолуния приносит в жертву невинного человека.

Культ состоит из отдельных кругов, во главе каждого из которых стоит верховный жрец. Эти жрецы — в основном чернокнижники разной силы — отвечают перед первожрецом Виктором Нойбауэром и его подчинёнными. Нойбауэр — могущественный чернокнижник, в прошлом аколит Небесного хора. Он чрезвычайно хитёр и часто устраняет слишком могущественных жрецов, прежде чем они станут для него угрозой. Считайте Нойбауэра чернокнижником значительной силы: сильнее незаурядного культиста, но слабее умелого мага.

Раз в неделю культ устраивает собрания в уединённых местах, часто под землёй. Культисты пользуются выдуманными именами и выявляют шпионов по множеству тайных признаков. Для отправления ритуалов они обычно облачаются в чёрные мантии с капюшоном. Обряды их чёрной мессы включают всё от ритуального изнасилования до принесения в жертву младенцев.

Орден Ядракса

Это сильнейший культ Северо-Запада Соединённых Штатов. В нём насчитывается свыше трёхсот членов из пяти городов, которые молятся демону средней силы Ядраксу. Этот демон хранит множество оккультных тайн, которыми он делится с преданными последователями, хотя подобные знания неизменно навлекают на их головы злой рок.

Орденом Ядракса управляет вампир, известный под именем Гадарик. Так как сородич питается кровью культистов, то это и кровавый культ тоже. Из лучших почитателей Ядракса он делает гулей и обучает их чернокнижию. Этот Гадарик — опасный враг, старейшина вампиров с тремя залогами дьявола и чернокнижием четвёртого уровня.

На первый взгляд Орден Ядракса напоминает остатки греческого мистериального культа, но его учение восходит к знаниям Древнего Шумера. Члены Ордена проводят распространённые среди сатанистов ритуалы и во время своих церемоний носят кроваво-алые робы. У каждого есть заточенный кинжал для жертвоприноше-

ний, которым они режут себя и окружающих в ходе необычных кровавых ритуалов. Кроме того, все культисты носят кольца с символом Ядракса — пересекающий круг крест, в центре которого находится буква «J».

В Ордене много богатых предпринимателей, которые с помощью денег и влияния удовлетворяют повседневные нужды потенциальных членов и таким образом завлекают их в культ.

Культ Вугария

Этот сатанинский культ состоит более чем из трёхсот членов. Он расположился в небольшом городке в Нью-Мексико и посвящён древнему демону Вугарию, который получает удовольствие от детских страданий.

Культом управляет Хорус Лонгстрит, могущественный чернокнижник. Однажды он приехал в город Бректон и полностью склонил его на службу повелителю. Когда все полицейские, политики, врачи и другие «столпы общества» были обращены, остальное население последовало их примеру. Отказавшихся от обращения принесли в жертву.

Ритуалы культа включают в себя жертвоприношения людей любого возраста, но особенно ценятся дети. На данный момент большинство культистов — опытные, а их лидер — незаурядный культист. Они связаны с группой мексиканских работорговцев, поставляющих им людей для бесчисленных жертвоприношений. Культисты готовятся к великому жертвоприношению, называемому гекатомбой, в ходе которого в одну ночь более чем две с половиной сотни людей будут ритуально зарезаны. До тех пор рабов держат в подземных камерах. Предположительно, ритуал даст Вугарию достаточно силы, чтобы

навсегда воплотиться на земле.

Демоны

Сподвижники владыки Люцифера,
Восставшие когда с Люцифером,
И прокляты навеки с Люцифером.
(Кристофер Марло, «Трагическая история доктора Фауста». Пер. Н. Н. Амосовой)

Чины демонов взяты из классификации советов рассказчику и не имеют никакого отношения к настоящим адским титулам. «Демонические силы» относятся к залогам, которые демон использует сам, а «Чары» обозначают врождённые способности духов. Для тех демонов, которые могут пользоваться Истинной Магией, приведены Сферы и Арете. Перечисленные Атрибуты относятся к материальной форме демона, без которой невозможно атаковать физически (но не магически).

У всех демонов есть Чары «Явление», «Чутьё на аирты», «Материализация», «Мысленная речь» и «Исцеление», впрочем, Материализацию могут ограничивать те или иные факторы (см. выше). С помощью Похищения демоны могут поместить человека в его собственный ад. Правила Одержимости смотрите выше.

Служитель: Нагрогасто, Мандрагора

Сила воли 4, Ярость 5, Гнозис 4, Энергия 25.

Чары: Броня, Вспышка пламени (5 костей), Касание скверны, Сотворение ветра (5 пунктов), Извращение, Сотворение огня, Смена облика, Выслеживание.

Натура: Интриган.

Маска: Судья.

Атрибуты при материализации: Сила 1, Ловкость 3, Выносливость 2 (вместо Социальных и Ментальных Свойств используйте Гнозис)

Таланты: Бдительность 2, Запугивание 3, Интуиция 6, Хитрость 5, Шестое чувство 4, Экспрессия 3.

Навыки: Исследование 2, Скрытность 4, Этикет 4.

Знания: Языки 7, Оккультизм 5.

Прошлое. Нагрогасто служит эрцгерцогу ада Гростолу, который командует шестью из 666 легионов. Этому мелкому служителю поручено выманивать у смертных души в обмен на их же собственные силы, а затем отдавать эти души эрцгерцогу.

Это воплощение — лишь самое последнее и успешное из воплощений Нагрогасто. Нынешняя личность прожила уже больше пятидесяти пяти лет — немалое время для демона с чином служителя.

Внешность. Он может выглядеть либо ничем непримечательным десятилетним пареньком, черноволосым и кареглазым, либо совой. В любом обличье голос Нагрогасто похож на шорох листьев.

Советы по отыгрышу. В службе хозяину вы фанатичны, ибо он способен уничтожить вас одним взглядом. Вы вечно притворяетесь добрым и полезным, помогая

любому, кого можно совратить для повелителя. Вы более чем охотно служите наставником или фамильяром инферналистам всех мастей и язвите над узостью их представлений.

Служитель: Нишама, Бес извращений

Сила воли 6, Ярость 5, Гнозис 5, Энергия 25.

Чары: Слом реальности, Извращение, Дезориентация, Впечатление, Возрождение, Битьё стекол, Короткое замыкание.

Натура: Фрик.

Маска: Интриган.

Атрибуты при материализации: Сила 1, Ловкость 5, Выносливость 2 (вместо Социальных и Ментальных Свойств используйте Гнозис).

Таланты: Атлетика 2, Бдительность 4, Интуиция 3, Уклонение 4, Хитрость 5.

Навыки: Скрытность 5.

Знания: Загадки 4, Оккультизм 4, Языки 5.

Прошлое. Бес уверяет, что стар как сама мысль, но согласно первому изданию «Malleus Neffandorum» Бес был хобгоблином и получил независимое существование лишь в ходе Великого безмолвия доблестного Наздурихана, прежде чем тот возвысился до оракула Сферы Разума. Бес стал предметом эссе Эдгара Аллана По и Амброза Бирса, также считается, что он был «музой» множества других писателей и художников.

Внешность. В те редкие случаи, когда Бес воплощается, он выглядит тщедушным человечком с длинными тонкими пальцами рук и ног (столь же ловких, как руки).

Советы по отыгрышу. Вы — вселенская персонификация интеллектуальной фронды. Вы прочёсываете астральный мир в пространстве между одной мыслью и другой, всегда наготове извратить, вывернуть, перевернуть, согнуть, изогнуть, спутать и исковеркать любую идею в пределах досягаемости. Напрямую общаясь с персонажами, спорьте почти со всем, соглашаясь только тогда, когда ход мыслей собеседника направлен в сторону извращения. При любой возможности воруйте небольшие предметы.

Служитель: Апсу, Собиратель

Сила воли 6, Ярость 8, Гнозис 6, Энергия (сейчас 10, Апсу получает 5 пунктов за каждый пункт квинтэссенции, которую он высасывает из магов, 10 пунктов за каждого одержимого им и 20 пунктов, если одержимый пробуждён (маг, вампир, оборотень и т. д.)).

Чары: Оживление мертвеца, Касание скверны, Дезориентация, Вытягивание квинтэссенции (5 пунктов, позволяет Апсу поглощать пункт квинтэссенции за каждый успех в Драке. Сложность 6), Одержимость, Выслеживание.

Атрибуты при материализации: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 5 (вместо Социальных и Ментальных Свойств используйте Гнозис).

Таланты: Драка 3, Уклонение 4.

Прошлое. Власть развращает, абсолютная власть развращает абсолютно. Демон, известный под именем Апсу Собирателя, воплощает падение, к которому приводит жажда власти. Эпохи назад Апсу странствовал по Теллуриану в поисках неосторожных магов, чтобы утолить неутихающую жажду квинтэссенции. С каждым разом квинтэссенция делала его сильнее. Но с каждым разом возрастал и его неутолимый голод.

Столетия назад маги Аль-и-Батин заперли его в древнем убежище, затерянном в пустынях Персии. Там он пробыл более тысячи лет, мучимый ненасытным голодом. Но в ходе первого крестового похода три французских рыцаря обнаружили убежище и приняли его за место хранения Грааля. Едва ступив внутрь, они были растерзаны пленённым демоном. К вящему удовольствию Апсу, один из рыцарей, Анри Пардо, оказался потенциальным магом, чей Аватар ещё не пробудился. Апсу знал, что за пределами убежища его астральное тело больше не может находиться в Теллуриане, поэтому он вселился в непробуждённого рыцаря и продолжил его поиски.

Одержимый Анри вернулся из пустыни спустя сто двадцать лет и не постарел ни на день с момента вселения демона. Церковь приняла фактическое бессмертие Анри за чудо. Со временем рыцарь добился влияния на государственные дела и сыграл немаловажную роль в подготовке третьего крестового похода, желая сокрушить Аль-и-Батин, которые пленили его столетия назад.

Вскоре о почти дьявольском резонансе Анри узнал Кабал чистой мысли — странная аура для получившего бессмертие в дар от Бога. Подозрения подтвердились, когда один из рыцарей кабала в одну из ночей стал свидетелем того, как Апсу зарезал непробуждённого мага. Кабал чистой мысли выступил против демона, победил его в нелёгкой битве и заточил в высокогорном соборе во французских Альпах. Маги поставили бронзовую печать с предупреждением тем, кто может наткнуться на это место. Апсу до сих пор заточён там в ожидании времени, когда он освободится и сможет утолить голод…

Внешность. Апсу существует в Теллуриане посредством одержимого, как правило, им становится маг. Между тем, в его внешности всегда есть общий элемент — чёрный туман, постоянно окутывающий его. Этот туман, который можно увидеть только с помощью броска Восприятия + Шестых чувств по сложности 6, является воплощением жажды квинтэссенции. В случае необходимости, туман может материализоваться и принять форму тысяч отростков с острейшим жалом на конце. Жало словно пиявка высасывает квинтэссенцию из пронзённой жертвы. Спящий может отдать до трёх очков квинтэссенции, сверхъестественное создание годится на пять.

Советы по отыгрышу. Да никаких. Пожрать бы!

Искуситель: Ядракс, Открывающий тайны

Сила воли 8, Ярость 8, Гнозис 7, Энергия 40.

Чары: Все, кроме Кристаллизации, Очищения от порчи, Чувства леса, Упрочения реальности. Атакующие Чары Ядракса наносят по 8 пунктов (или 6 костей) урона.

Демонические силы: 3 очка Молниеносности, Проецирование эмоций. Ядракс

знает все Пути чернокнижия вплоть до пятого уровня.

Натура: Судья.

Маска: Брюзга.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 4, Выносливость 8 (вместо Социальных и Ментальных Свойств используйте Гнозис).

Таланты: Атлетика 3, Бдительность 4, Драка 2, Запугивание 6, Интуиция 4, Хитрость 7, Шестое чувство 7, Экспрессия 3.

Навыки: Исследование 9, Лидерство 3, Техника 4, Фехтование 3, Этикет 5,

Знания: Алхимия 5, Быт 2, Загадки 8, Законы 6 (законы ада), Знания (все по 4), Компьютер 3, Космология 7, Наука 3, Оккультизм 9, Языки 4.

Сферы: Время 2, Дух 4, Жизнь 3, Материя 2, Начало 4, Разум 3, Связи 3, Силы 2, Энтропия 4.

Арете: 7.

Прошлое. Ядракс — древний демон оккультных тайн. Он одним из первых поделился с людьми чёрным искусством. У него есть собственный культ, упомянутый ранее.

Внешность. Ядракс выглядит таким, каким его хотят видеть, но в его облике всегда таится загадка. Любой видит в нём таинственную фигуру, дарующую тайное знание.

Советы по отыгрышу. Вы изучили все бесовские искусства и получили множество душ. Теперь вы развлекаетесь, обучая смертных демоническим секретам, чтобы увидеть, как они разрушают собственные жизни. Вы превосходите учёностью большинство демонов и поэтому часто даёте советы более могущественным.

Искуситель: Вугарий, Крадущий дыхание

Сила воли 9, Ярость 8, Гнозис 8, Энергия 45.

Чары: Как у Ядракса. Атакующие Чары Вугария наносят по 10 пунктов (или 7 костей) урона.

Демонические силы: Аппорт[21] предмета (гигантский чёрный меч: Сила + 4, сложность 7), Глаза Бездны, 4 очка Молниеносности, Проход в Подземный мир. У Вугария 5 точек в Путях Похоти и боли, Огней преисподней и Призыва.

Натура: Архитектор.

Маска: Директор.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 7, Выносливость 8 (используйте Гнозис вместо Социальных и Ментальных Свойств).

Таланты: Атлетика 4, Бдительность 3, Драка 4, Запугивание 6, Интуиция 3, Уклонение 5, Хитрость 7, Шестое чувство 8, Экспрессия 4.

Навыки: Скрытность 3, Фехтование 3, Этикет 4.

Знания: Загадки 4, Космология 7, Лидерство 5, Оккультизм 6, Языки 4.

Прошлое. Долгое время Вугарий был мучителем людей. С самого начала он находил наибольшее наслаждение в убиении детей. Он не может заполучить детские

[21]Аппорт — в спиритизме, парапсихологии и оккультизме — паранормальное перемещение объектов из одной точки пространства в другую или возникновение их словно бы «из ниоткуда».

души, но всё равно испытывает величайшее удовольствие, наблюдая за их гибелью. Зато он собирает души своих последователей. Этот жестокий демон любит чужие страдания: более садистских жертвоприношений и наказаний, чем в его культе, представить невозможно.

Внешность. Вугарий редко показывается своим культистам, но когда снисходит до этого, то принимает вид сухопарого старика никак не младше девяноста лет. Он носит чёрный костюм с чёрной розой на лацкане. Он источает запах серы, и, когда он говорит, его слова отдаются как в ушах, так и в голове.

Советы по отыгрышу. Вы наслаждаетесь страданиями и смертью людей и, в особенности, детей. Вам удалось совратить целый город в Нью-Мексико, который может в ближайшем будущем открыть вам путь на землю. Если они провалят задание, вы возьмётесь за совращение других городков: вы даже представить не могли, что это так просто. Если же они преуспеют — вы ступите на землю, неся колоссальные разрушения.

Лорд демонов: Гростол, эрцгерцог ада

Прошлое. Гростол — один из могущественнейших демонов. Собирая души, он получил величайшую власть и теперь почти не нуждается в смертных. Впрочем, он иногда развлекается со своим культом, который достиг впечатляющих масштабов.

Внешность. Подобный богу, он нравится любому, кто его видит. Несмотря на то, что он редко воплощается на Земле, его силы в Умбре не поддаются обычному описанию.

Советы по отыгрышу. Вы — эрцгерцог, в чьём подчинении множество легионов. Никто вам не страшен. Вы образчик чистого зла: всё, к чему вы прикоснётесь, оскверняется вашими тёмными энергиями. Вы подлы и коварны и жаждете ещё большего положения в адской иерархии.

Глава 5. Обитатели Умбры

Outside
The circus gathering
Moved silently along the rainswept boulevard.
The procession moved on the shouting is over
The fabulous freaks are leaving town
They are driven by a strange desire
Unseen by the human eye
The carnival is over.
(Dead Can Dance, “The Carnival is Over”)

Удивительные обитатели

Закария целеустремлённо направился к блестящему дворцу, и Нику пришлось прибавить шаг, чтобы нагнать его.

— Эй, погоди! — крикнул Ник. — Давай-ка все эти переговоры возьму на себя я. Общение — это не для тебя, чувак.

Закария остановился и повернулся к Нику с плохо скрываемым презрением.

— Неужели? Раз я не «тусуюсь» с любезной тебе шушерой, то и для этого дела не гожусь?

— Э-э, ну да. Взгляни правде в глаза: эти лорды весьма капризны. Одно неверное движение, и они отправят тебя на какие-нибудь каменоломни… если только ты не покажешься им обаятельным. И, Зак, это явно не про тебя, дружище.

— Пф-ф. Прими мою благодарность, о культист экстаза, за эти мудрые слова. А теперь прекрати вести себя как малое дитя! Знаешь ли ты титул и ранг того, к кому мы направляемся? Назовёшь ли ты его доминион и вассалов? Можешь ли ты сказать, какое место он занимает при дворе? Или угадать, насколько древен его род, и таким образом понять, как к нему обращаться? Ну? Что же ты молчишь?

Ник поёжился и огляделся вокруг.

— Значит… Эм, давай-ка посмотрим… Судя по этому месту — ухоженное и всё такое — я бы сказал, что он довольно важная птица. Виконт?

Закария покачал головой и в ожидании правильного ответа скрестил руки на груди.

— Ну тогда он должен быть графом.

Волшебник утвердительно кивнул.

— Дальше, его доминион?

Ник снова осмотрелся.

— Эм, ну ладно, у него тут довольно роскошный дворец. Так что я думаю, что он — лорд… э-э, богатства и роскоши?

Закария покачал головой.

— Ладно, сдаюсь. Кто он? — покорно спросил Ник.

Собеседник улыбнулся:

— Лорд Ульмо повелевает профессиями и гильдиями, особенно ремесленными. Ему служат карлики, которые мастерят промышленные станки. С богатствами ты почти угадал, так как граф Ульмо их союзник, а его масть — пентакли земли. Но начав переговоры без восхваления его работ, ты бы нанёс ему смертельное оскорбление.

Закария замолчал, глядя, как Ник бормочет что-то себе под нос.

— Что? Ты что-то сказал? — обратился к нему волшебник.

— Ничего. Просто сказал, что, может быть, и вправду лучше представлять нас будешь ты, — ответил Ник.

— Хорошо, — Закария развернулся и продолжил путь к дворцу.

Ник следовал за ним, бормоча: «Пускай уж со всем этим бюрократическим бредом разбирается Орден Гермеса...»

Где-то там далеко есть они. Иные. Не похожие на нас. Кому-то, например Технократии, Иные служат поводом для острого приступа паранойи. Остальные, а именно Традиции, видят в иных удивительный феномен, а также возможность научиться чему-то новому и расширить горизонты сознания и восприятия. От Иных надеются получить необходимую помощь на пути к Восхождению.

Умбра богата удивительными людьми и местами. Маги называют жителей духовных миров обитателями Умбры. (Оборотни либо зовут их просто духами, либо называют их по типу — гафлинг, инкарна и т. д. См. ниже.) Существует слишком много разновидностей обитателей Умбры, чтобы можно было их классифицировать и описать простыми словами. Дальние пределы Глубокой Умбры, похоже, таят в себе вещи, вовсе недоступные человеческому разуму (по меньшей мере, на сегодняшний день).

Природа духов

Духами считаются обитающие в Умбре (и Ближней и Глубокой) существа. Точнее говоря, это такие существа, чьи тела состоят не из материи, а из эфемеры. Эфемера — это вещество Умбры, особенно мира духов и астрала (веществом Нижнего мира служит эктоплазма; за подробностями обращайтесь к книге правил «Забвения»).

Простые люди не могут воздействовать на духов без применения Магии, если только дух не материализовался или у человека нет глубинной связи с миром духов (родство с гару или феями или же не менее трёх точек Магии Духа). Сферы Жизни и Материи в Умбре бесполезны. Впрочем, многие миры Умбры материальны, и тогда там действуют обычные правила (если не указано обратного). Когда дело касается воздействия на умбральные предметы и места, эфемера показывает себя очень податливым веществом, но на обладающих Силой воли духов так просто не повлияешь.

Ради совместимости с «Апокалипсисом» правила «Восхождения», описывающие духов, подверглись изменениям, с которыми можно ознакомиться в приложении. Подробное описание эфемеры содержится в дополнительной книге «Апокалипсиса»

«Умбра: Бархатная тень».

Прикладная классификация внеземных существ

Под универсальным термином «обитатели Умбры» понимают совокупность внеземных существ. Над их классификацией безуспешно спорят самые мудрые маги: кого один почитает за бога, другой считает могущественным духом, а третий — пришельцем из параллельного измерения. Тем не менее, приведённое ниже деление может помочь рассказчику понять различия между разновидностями обитателей Умбры. Игроки же вообще не должны знать о них слишком много.

- **Боги (целестины, инкарны, сущности, Чистые).** Можно ли их отнести к простым духам или нет, остаётся предметом споров. Считается, что их сны сформировали Теллуриан. Каково бы ни было происхождение этих существ, они служат воплощением сил и, похоже, появились на мировой арене раньше человечества. Наличие некоторой связи между богами и их последователями не подлежит сомнению. Зато степень влияния человечества на них остаётся загадкой.
- **Духи (ранги и разновидности смотрите во врезке ниже).** Этим словом часто называют привидения, духов стихий и воплощение различных идей, но в узком смысле духом является существо, состоящее не из материи, а из эфемеры. На таких духов не действует Магия Жизни и Материи, и они почти не знают истинной смерти.
- **Привидения (призраки, неупокоенные мертвецы).** Души умерших людей (и других существ), которые отказались от вечного покоя. С влекомыми страстями привидениями и духами предков можно общаться и сражаться Магией Духа, но у них есть что ей противопоставить.
- **Жители умбральных миров.** Обитатели материальных миров обладают таким же телом, как и любой маг. Они либо непосредственно проникают на Землю из своего мира, либо странствуют по Умбре с помощью Магии Духа.
- **Демоны и бесовские полчища.** Этим созданиям посвящена глава 4. Истинные демоны — это духи, способные материализоваться на Земле. Бесовскими полчищами часто называют внеземных материальных существ, которые не могут самостоятельно преодолеть Барьер и Мембрану. Большинство относит таинственных зигг'раугглуров и ка-луон именно к последней категории.
- **Духи Парадокса.** Недолговечные создания, воплощение страхов. Некоторые зарождаются случайно, другие живут в собственных мирах. См. главу 2.
- **Мифические чудовища.** Материальные животные, которые бежали (или были унесены) в Умбру и её миры, когда на Земле принялись изживать Магию. Часть может путешествовать самостоятельно, остальных необходимо призывать или перемещать Магией Духа. Чаще всего чудовища материальны, но некоторые могущественные мифические архетипы воплощаются в ранге духов-прецепторов. Обитатели Цифровой паутины относятся к первой категории. За подробностями обращайтесь к главе 3.

Три мира

Умбра состоит из трёх разных Миров (планов, частей и т. д.): Средней Умбры или духовного мира, известной оборотням; Нижнего мира или Тёмной Умбры, обиталища мёртвых; и Верхнего мира или Астральной Умбры (иногда называемой Высокой Умброй). Маги по преимуществу имеют дело с Астральной Умброй.

Часть магов бывает и в иных мирах (толкователи в Средней Умбре или эвтанатосы в Нижнем мире), но у большинства Традиций возникают сложности с проникновением в них. По большей части, пересечение незримых границ между частями троичного восприятия мира требует изменения сознания, готовности принять различия и понимания царящих там законов «природы». Разрушить узы предрассудков помогает высокое значение Космологии.

Почти каждый пробуждённый (с соответствующим значением Сферы Духа) обладает врождённой способностью войти в духовный мир — это первобытное наследие. Но почти всегда годы, проведённые в обществе и цивилизации, напрочь вымарывают эту способность, так что и пробуждённому нелегко принять её. Вековечная война человека с природой оставила след в каждой душе. Пробуждённому Аватару не под силу исцелить эти рубцы за одну ночь. Только Толкователи грёз и Вербена подготовили себя к естественнейшему из миров. Попасть в него проще также и магам с эссенцией изначальности.

Никто не попадает в Тёмную Умбру при жизни. Но маги могут сварганить исключение к любому правилу, и некоторые из них способны войти в землю мёртвых, пока их сердце ещё бьётся. Это

трудное и пугающее предприятие, и многие не выдерживают в процессе (или, по крайней мере, возвращаются поседевшими). Эвтанатосы более сведущи в тайнах загробного мира, чем другие маги.

Аватар пробуждённого тяготеет к Астральной Умбре. Как сказал один маг из Ордена Гермеса: «Подобное тянется к подобному. Обладающее высокой природой по природе возносится, а обладающее низменной природой — опускается». Отсюда следует, что пробуждённые попадают в Высокую Умбру естественным образом, а дикие твари и покойники выталкиваются в иное место. Само собой, Толкователи грёз и Эвтанатос называют такую философию порочной, оторванной от действительности, высокомерной и безнадёжно прозападной. Впрочем, своего объяснения для этого явления у них нет.

Точка зрения техномагов

Мир духов приводит Технократию в отчаяние. Умбра сопротивляется их планам, отвергает их парадигму и выравнивает шансы в противостоянии техномагии и мистического подхода. Итерация X вообще отказывается признавать мир духов. Итераторы неотступно повторяют, что Умбра — всего лишь разработанная магами древности модель, которой суждено отмереть, когда восторжествует наука. Прогениторы не столь догматичны: подвижная реальность мира духов взывает к их чувству научного любопытства. Там действуют законы природы (ну а как им не действовать!), но удивительная молекулярная структура Умбры требует дальнейших исследований... В Синдикате знают про Умбру больше, чем готовы признать. Известно, что их Отдел ликвидации поддерживает контакт с несколькими исследователями паранормального, которые погружаются в коллективное бессознательное, а хакерские атаки на базы данных их конструктов показали, что Синдикат накопил довольно внушительный, хотя и фрагментарный объём информации о трёх мирах. Новый мировой порядок тщетно пытался картографировать Умбру, попутно разрушая её неверием. Как и остальные, они признают, что «там что-то есть», но отказываются считать это хоть сколько-нибудь сверхъестественным.

И только Космоинженеры относятся к Умбре непредвзято. Попытка исключить три мира из картины вселенной обречена на провал, и они это знают. Вместо этого, их учёные ищут способ объяснить духовные феномены в терминах, которые удовлетворили бы коллег по Технократии. Поэтому они погружаются в Глубокую Умбру, изучают Магию Духа, завоёвывают себе друзей среди обитателей Умбры и захватывают образцы местной фауны, когда это возможно, а когда нет — уничтожают строптивцев. Остальные Конвенции вынуждены терпеть выходки Космоинженеров ради контроля над Барьером и Мембраной. Ведь это Искатели Войда раскрывают тайны разума, пространства и духа, благодаря чему Орден разума может укреплять Барьер и подчинять неведомые миры.

Очень немногие техномаги сильны в Магии Духа. Так как она противоречит их статичным убеждениям, весь свод знаний Технократии идёт насмарку. Итерация X не признаёт существования такой Сферы и ничего в ней не смыслит. В рамках игры, только синдикатчики и космоинжнеры могут иметь более двух точек в Сфере Духа.

Есть, конечно, и исключения, но они редки и не находят поддержки среди коллег.

Высокая Умбра: мир идей

Элрик бросил свой мозг в извилистые туннели логики, повел его по бескрайним равнинам идей, через горные хребты символов и бесконечные универсумы иных истин.
(Майкл Муркок, «Элрик из Мелнибонэ»)

Астральная Умбра — царство идей. Здесь в основе всего лежат понятия и символы, но разгадать их — не всегда простая задача. Знаки бывают смутными и загадочными. В астрале можно повстречать ожившие понятия, то есть духовные существа, отражающие определённую концепцию, наподобие платоновских идей. Так что маг может встретить, скажем, красный цвет, впрочем, свободно поболтать с ним вряд ли удастся. У «идей» есть движущие мотивы, но это не значит, что у них есть интеллект. И всё-таки по словам прославленного культиста экстаза Ксено, он имел продолжительную дискуссию с «принципом дуализма» (сам экстатик отстаивал принцип множественности). Знакомые Ксено бурчат, что в тот раз он был под наркотой, но как считает экстатик, именно благодаря наркотикам он и смог вступить в дисскусию.

Среди умбральных миров встречаются знакомые по легендам раи и ады, для которых коллективное бессознательное выгородило изрядный кусок в океане бесформенного духа. Говорят, что настоящее посмертие принадлежит Нижнему миру (см. ниже), но немалое число душ, которые руководствуются интеллектуальными построениями, а не религиозными верованиями, находит в этих мирах пристанище до или после смерти. Большинство попадает туда по условиям договоров и сделок, но отдельные личности, которые умеют выходить в астрал или достигли просветления (включая магов, но не ограничиваясь ими), могут очутиться в астральных мирах, иногда и не желая этого.

Облик астральных миров определяется разнообразными идеями: некоторые похожи на шахматное поле, другие — на длинные коридоры, за дверями которых скрываются возможности; усеянные геомидами пространства или старомодные викторианские читальни. Вариантов — бесконечное множество. Картины Эшера — отличный источник идей для астральных ландшафтов. Оптические иллюзии попадаются в Умбре чуть ли не на каждом шагу, из-за чего многие маги теряются во время путешествия: сверни не на ту тропу — и вполне можешь оказаться в поставленной вверх ногами версии нужного места. Передвижение по Астральной Умбре похоже на путешествие в Кэролловское Зазеркалье или погоню за белым кроликом, который приводит в Страну чудес.

Среди множества удивительных миров Астральной Умбры есть Колодец коллективности, в котором, по-видимому, находит выражение коллективное бессознательное человечества. В том, что Колодец существует на самом деле, не может быть сомнений: там побывало слишком много магов. Но не существует какого-то определённого способа, как туда попасть. Говорят, перенести туда могут определённые

практики, но это всего лишь слухи.

Средняя Умбра: духовные двойники

I heard an old voice say
“Don’t go far from the landscape
The seasons have their way
No mortal can understand.”
(Loreena McKennett, “Courtyard Lullaby”)

Мир вещей-как-они-есть предлагает взгляд на настоящую природу Теллуриана, во многом свободную от представлений человечества. Если рационально мыслящие маги естественным образом устремляются в миры Высокой Умбры, то находящиеся в гармонии с природой чародеи могут попасть сюда.

Миры в этой Умбре отражают сны и кошмары Абсолюта. В Эребусе проходят очищение души грешников, а на Поле битвы или в Кровавом мире нашли отражение мучения и вражда. Пангея хранит облик былой Земли, а Шрам истерзан худшими проявлениями Технократии. Путешествующие по Лунным путям мира духов встречают не эпифлингов Высокой Умбры, а совсем других существ — духов животных, растений, лунных духов, элементалей и злонамеренных губителей. Здесь часто бывают гару, которые знакомы с обитателями Средней Умбры не понаслышке. Лучшего проводника по этим местам, чем теург (шаман) гару, не бывает — если только посчастливится его отыскать.

Подробнее эта Умбра освещается в основной книге правил «Апокалипсиса» и в дополнениях к нему — «Умбра: Бархатная тень» и «Книга Вирма».

Нижняя Умбра: земля мёртвых

Mony a one for him makes mane,
But nane sall ken where he is gane;
Oer his white banes, when they are bare,
The wind sall blaw for evermair.
(“Twa Corbies” (Traditional folk song))[22]

Немногим магам под силу войти в земли мёртвых и вернуться живым. Ещё меньшее число знает, как туда попасть. Большинству путешественников грозит сумасшествие или встреча с мстительными мертвецами, которые вырвут душу из тела. И только Эвтанатос, некоторые нефанди и горстка толкователей знают тайны загробного мира.

Послушники Традиции Смерти отправляются в краткое путешествие по так называемым землям теней, где с ними разговаривают… или пытаются завладеть их душой неупокоенные духи. Кто-то не возвращается из мира мёртвых, но большинство выходит с памятью о упадочном полумире, где бледная Пенумбра покрыта сумерками. Если посчастливится, послушник может узреть Великое возвращение, бурю, в ко-

[22]Среди прочих существует стихотворный перевод А. С. Пушкина.

торой души разбирают, собирают заново и отправляют в новое воплощение. Многие вернувшиеся из земли мёртвых эвтанатосы начинают жалеть призраков, которые страшатся цикла перерождения. По их словам, слишком много призраков цепляются за прошлые жизни вместо того, чтобы вернуться в колесо сансары. Такие души препятствуют вращению колеса и подлежат либо насильственному возвращению в него, либо использованию во благо Традиции на Земле.

Подробную информацию о Нижнем мире можно найти в книге правил «Забвения».

Советы рассказчику. Три Мира

Наибольшие затруднения в игре по «Восхождению» вызывает Умбра и её обитатели. Они не поддаются простой классификации и точному описанию. В трёх Мирах и особенно в отдалённых мирах Глубокой Умбры возможно всё. Подробнее о мире духов рассказывается в «Книге теней», но пролить свет на использование Умбры в хронике могут и следующие соображения:

- Избегайте предсказуемости. Мир духов — царство безграничных возможностей. Не позволяйте ему закоснеть и стать привычным.
- Вселенная невероятно велика. Невозможно вместить в книги каждую особенность Теллуриана. Если есть задумка интересного мира, вписывайте его в один из трёх Миров — и дело с концом.
- Не пренебрегайте материальным миром. В конце концов, маги воюют за Землю. Чудеса иных миров сбили с пути многих могущественных магов…
- Дайте возможность удивиться себе и своим игрокам.

Бой, Магия и ориентирование в Умбре

Чтобы войти в Умбру во плоти, требуется Дух 3, хотя для перемещения сознания мага достаточно Духа 2 и Разума 5. С помощью Связей нельзя перейти из физической реальности в духовную, но можно распространять свои чувства по Умбре, если Знание Космологии достаточно высоко. Эта Способность необходима, чтобы ориентироваться по Умбре. Без неё маг безнадёжно заплутает.

Ориентирование по Мирам требует броска Сообразительности + Космологии по сложности от 5 до 10. Если маг уже там бывал или у него есть проводник, задача облегчается. Провал может стать фатальным. Умбральные тропы — аирты, Лунные пути и т. д. — снижают сложность путешествия.

Как уже говорилось, Сферы Жизни и Материи бесполезны, если только маг не имеет дело с материальным (или материализованным) противником. При использовании против созданий из эктоплазмы или эфемеры Сфера Духа действует подобно Жизни, а связка Энтропия 4 + Начало 2 наносит им урон на родной земле.

В Ближней Умбре вся Магия считается естественной, а в Глубокой отсутствует Парадокс и возможны самые невероятные Эффекты. Там в бросках Магии используется полное значение арете мага. Новичкам лучше не дерзить.

Высокая Умбра

Духи этой Умбры представляют собой широкий спектр от воплощения злодейства или добродетели (ангелы и демоны) до абстрактных конструкций, которые об-

щаются телепатически. Их облик больше зависит от наблюдателя, чем от самого духа: если маг ожидает, что добродетель предстанет в обличье средневекового серафима, то нередко именно такой её и увидит.

Для рассказчика Высокая Умбра может стать настоящим испытанием. Хитрость в том, что рассказчик вовсе не должен знать отыгрываемого духа от и до. Напротив, чем меньше он его понимает, тем сложнее будет сделать это игроку, в чём и заключается вся суть царства духов — в запутанности. Проще всего дать волю воображению и идти по первым пришедшим в голову ассоциациям, ориентируясь по реакции игрока на действия духа, как по своеобразному тесту Роршаха. Всё, что бы ни пришло в голову, тут же тащите в историю. Не мешкайте: думать о последствиях будете потом. И догадки игроков пусть тоже становятся источником новых идей.

Любители покорпеть над гордиевым узлом загадок и парадоксов могут время от времени подкидывать персонажам по парочке задачек на сообразительность. Хорошим источником таких головоломок могут стать книги Дугласа Хофштадтера «Гёдель, Эшер, Бах» и «Метамагические темы». Подойдут и классические апории Зенона с коанами дзен-буддизма. Персонаж может получить подобную задачку от местного духа. Если он найдёт правильный ответ или сможет выкрутиться иным способом, можно серьёзно продвинуть сюжет истории.

Средняя Умбра

Этот Мир выражает самые возвышенные и низменные качества реальности, отражением которой он и является (или всё наоборот? Игроков стоит держать в неведении). Чистые и возвышенные места выглядят прекрасными лощинами, а форпосты Технократии — клетками, густо покрытыми паутиной и суетливыми фрактальными пауками. Миры Горизонта в этой части духовной реальности похожи на воздушные шары и конструкции, которые висят в воздухе и связаны с порталами на Земле канатами квинтэссенции. До большинства из них нельзя добраться из Умбры, если не предусмотрен специальный «чёрный ход».

От умозрительной Высокой Умбры здешние ландшафты отличаются более диким и чувственным характером. Образы, звуки и запахи ярче, чем где бы то ни было на Земле, а у многих вещей здесь есть свои духи, называемые пасторалями (см. ниже). Но и духовная порча находит здесь представителей в лице алчных губителей (см. ниже).

Устройство и атмосфера мира духов коренится в сказках и преданиях первобытных народов всего мира, будь то индейцы Юго-Западной Америки, якутские шаманы Сибири или аборигены из австралийского буша. Все мы знаем эти или похожие истории с детства и легко можем оживить их снова. Если с этим возникнут затруднения — берите любой сборник сказок и встраивайте их элементы или сюжет в хронику.

Нижняя Умбра

Рассказчикам не рекомендуется касаться земли мёртвых. Она считаются кошмарной и загадочной, и пускай таковой и остаётся. Если посмертие, даже полусуществование земли теней, станет общеизвестным среди магов феноменом, оно перестанет быть загадкой. Даже эвтанатосы чувствуют себя здесь не в своей тарелке.

Рассказчики должны подвергнуть дерзнувших войти в угодья Смерти ужасным наказаниям и опасностям.

Обитатели Умбры

У следующих существ есть характерные только для астральных сущностей Свойства. Иногда сами сущности пользуются ими, но на деле эти Свойства были разработаны в раннее средневековье магами Ордена Гермеса. Совет девяти принял их в качестве стандартного описания астральных существ. Похоже, что Двор Теней с радостью включился в игру.

Доминион. Это не столько определённая территория (мир или домен), сколько душевные склонности, действия или качества, которыми заведует сущность. Эта не слишком конкретная категория помогает рассказчику понять, какими силами обладает существо и чем оно может помочь героям (не за бесплатно, разумеется).

Титул. Определяет ранг сущности: Великая сущность, лорд, прецептор или служитель. Несколько титулов через косую черту обозначают существ Высокой и Средней Умбры или иной подход к иерархии.

Вассалы. Другие создания (всегда более низкого ранга), которые служат сущности. Вассалами лордов являются прецепторы и служители, тогда как прецепторов — только служители.

Великие сущности

Эти создания выходят за пределы Умбры и обитают за Горизонтом в Глубокой Умбре. Великие сущности слишком велики и необъятны, чтобы можно было подобрать им хоть какие-то Свойства. Примите за данность, что они просто добиваются чего только ни пожелают. Некоторые из них распространяют своё влияние и на материальный мир, но по существу они богоподобны. Это их сны и воля приводит вселенную в движение. И всё-таки от их благоденствия зависит их статус на Земле.

Гея

Часть магов, в частности Толкователи грёз, заявляют, что Мать-Земля Гея — высший дух Теллуриана и прародитель всех живых существ. Другие маги называют духа-творца Богом, Аллахом, Имиром, Вакиньян-Танка или просто Единым. Технократия, конечно же, отрицает существование какого то бы ни было Творца.

Доминион: Всё (или только природа).

Титул: Великая сущность.

Вассалы: Маги-анимисты, оборотни гару, духи животных, растений и камней, а также религиозные спящие.

Ильдабаоф

Многие нефандусы почитают древнюю обращённую ко злу сущность, которую они называют Ильдабаофом и которую считают виновницей всех недостатком мира.

Также они знают её под именем Вирма, хотя некоторые полагают, что «Вирм» — всего лишь звериная или чувственная грань Ильдабаофа. Эти маги утверждают, что Иль (ещё один дух, воплощающий коварство и интеллект) в совокупности с Вирмом составляют целостное существо Ильдабаофа. Но другие не соглашаются с этой точкой зрения, что иногда приводит к религиозным войнам среди нефанди. Знакомые с космологией гару Толкователи не ставят этого «Вирма» на одну ступень с Геей, а считают его всего лишь целестиной из Триады (см. ниже). В религиях Ильдабаоф называется Люцифером, Сатаной и множеством других имён.

Ильдабаоф носит змеиные черты и является искусителем. Его (?) практически невозможно перехитрить, так он изворотлив (хотя Иль считается менее лукавым). Он обитает где-то в Глубокой Умбре, но есть подозрение, что несколько миров Астральной Умбры также принадлежат ему.

Доминион: Порча, извращение.

Титул: Великая сущность.

Вассалы: Часть нефандусов, демоны, духи змей.

Утра или целестины

С достаточным основанием этих существ можно назвать богами. Небесный хор почитает их (но не поклоняется им) как более близких к Единому, чем люди, создания. Считается, что они были самыми первыми мыслями Творца на Заре Теллуриана, которые со временем доросли до могущественных и сложных существ, но при этом сохранили изначальную чистоту. Некоторые маги видят в них самые старые осколки Чистых, более крупные и чистые, чем доставшиеся людям щепки.

Одни называют их целестинами и разделяют по силе от Великой Триады (Вирм, Вивер и Вильд) из космологии гару до старых богов человечества. Другие зовут их утра и относят скорее к философским категориям, чем к природным феноменам. Чтобы влиять на материальный мир, большинству подобных существ необходима какая-либо связь с ним. С этой целью они время от времени посылают на Землю свои аватары (божественные воплощения, а не осколки душ). Эти аватары обладают невообразимой мощью, не говоря уже об «истинной» форме целестин.

Такие духи слишком могучи, чтобы их можно было описать Свойствами, и почти всегда контактируют с персонажами через своих слуг и аватар (обычно это могущественные эоны, тотемы или яглинги). Многие предстают в облике древних и позабытых богов или богинь, вычеркнутых из людских верований, но сохранивших могущество.

У общих аспектов антропологических и природных феноменов, таких как война, богатство, удача, плодородие, сострадание, мудрость, смерть, сновидения, профессии, радость, подлость и многих других есть свои целестины, которые воплощают и представляют их в мире духов. В космологии отдельных культур целестины также связываются с небесными телами, примером чего служат Селена, Гелиос и Юпитер. Аватары целестин встречаются под сотнями имён и обличий, которые зависят от того, что ожидает увидеть человек. Например, аватара целестины случая может предстать в образе Тихеи, Коры, белого бизона или ангела Рафаила. Конкретное во-

площение целестины зависит от ожиданий наблюдателя (как правило, подсознательных). За всеми аватарами скрывается одно существо, хотя последователи разных воплощений могут с этим и не соглашаться.

Доминион: Некоторый аспект мироздания.

Титул: Утра / целестины.

Вассалы: Эоны, инкарны, тотемы, аватары.

Младшие силы

The yellow jester does not play
But gently pulls the strings
And smiles as the puppets dance
In the court of the crimson king
(King Crimson, "The Court of the Crimson King")

Хотя их никогда не называют «младшими» в лицо, эти сущности всё-таки занимают низшее положение в несовершенном человеческом понимании космических существ. Большая их часть обитает в мирах Высокой Умбры, где служит великим сущностям в отражениях разума, или в Срединном мире, где воплощает первобытную природу.

Многие обитатели астрала любят участвовать в политике и других человеческих забавах. Эти духи сформированы капризами и желаниями разумных существ и поэтому связаны с человеческой природой и культурой сильнее, чем их более дикие коллеги из Средней Умбры.

Духи Средней Умбры обходят игрушки смертных стороной. Они образованы не человеческими похотями, а стихийными силами. И всё-таки большинство из них хочет иметь какую-либо связь с материальным миром. Согласно легендам, в преисподних тоже есть богоподобные сущности, но часто это просто астральные проявления худших сторон человечества, а не индивидуальные духи. Впрочем, Нижний мир хранит множество тайн…

Умбральная иерархия

Совет девяти в целом придерживается следующей иерархии духов. Технократия либо вовсе не признаёт их существования, либо считает духов «пришельцами». Для каждой ступени приводится несколько примеров.

Великие сущности

- Гея / Бог / Единый
- Ильдабаоф / сатана / Вирм
- Утры / целестины

Младшие силы

- Эоны / инкарны
- Лорды
  - Аватары тотемов
  - Лорды демонов

Двор Теней (см. ниже)
- Прецепторы
  Яглинги / тотемы стай
  Придворные
- Служители
  Придворные
  Гафлинги / эпифлинги
- Нестандартные духи (нельзя отнести к какому-либо отдельному рангу)
  Элементали (варьируются по силе от инкарны до служителя)
  Пасторали
  Губители (варьируются по силе от инкарны до служителя)

Эоны / инкарны

Эоны — это вассалы утров и целестин. Чаще всего они не поддаются простой классификации. Их доминион — философские концепции и представления, на основании которых они часто составляют пары и дают рождение производным от воплощаемых ими идей (так Тезис и Антитезис дают рождение Синтезу). Инкарны представляют некоторую силу или лик природы, от которого зависит их благоденствие или упадок. У эонов и инкарн обязательно есть свой собственный мир.

Астральные эоны нередко проявляются в малых подвидах, называемых эпифлингами. Эти младшие духи воплощают и ограничиваются определённой стороной сущности эона. Эпифлинг мира может предстать в виде светящейся заботливой женщины, сферы нежно-голубого сияния или выдающегося миротворца древности. Повторимся, что внешний вид духов не скован конкретной формой и берётся из ожиданий мага: в Умбре сознание определяет бытие.

В более примитивных космологических представлениях эоны называются инкарнами. По сути это боги, но и они служат высшим силам (если только это не кажимость, проистекающая из невозможности постичь иерархию ограниченным человеческим разумом). Время от времени эоны и инкарны облекаются в материальное тело или берут под своё покровительство смертных последователей. Духи-тотемы, которым поклоняются гару, благоволят своим племенам, посещая избранников во снах и видениях. Среди этих могучих созданий находятся духи четырёх стихий, Вирмы страстей и тотемы-животные, такие как Фенрис, Лев, Пегас и Ворон.

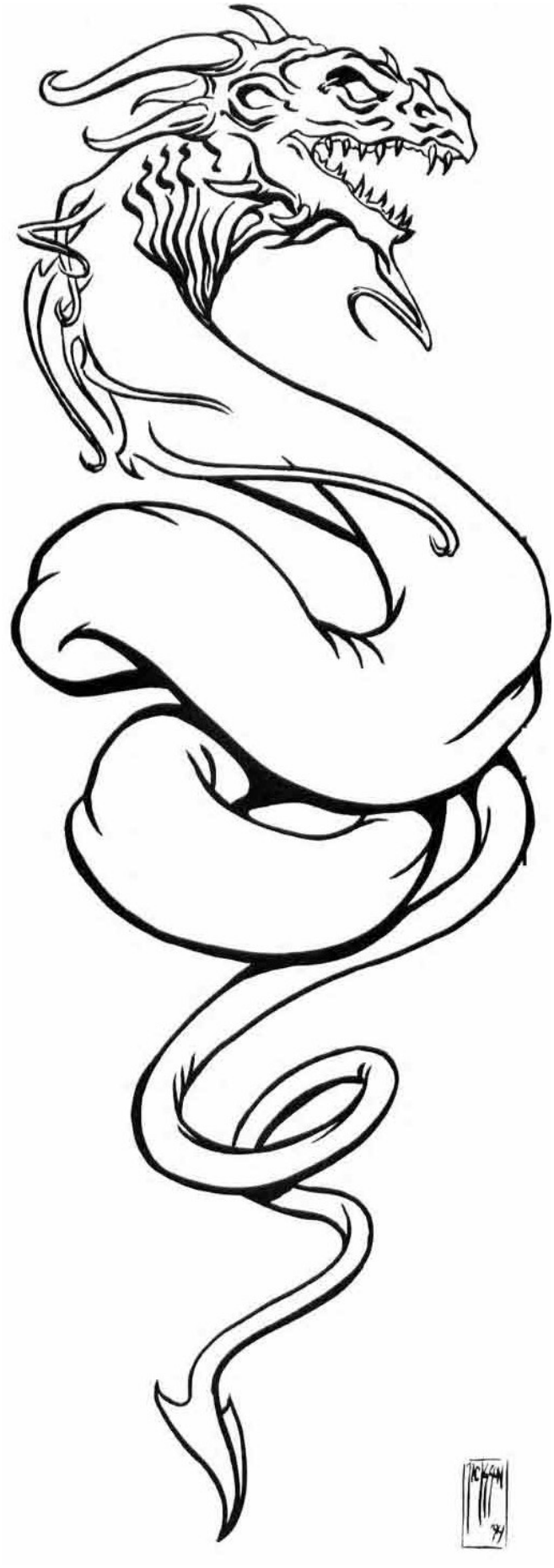
Доминион: Философские категории (каждый эон отвечает за одну), силы природы.

Титул: Эоны или инкарны.

Вассалы: Лорды, тотемы, малые концепции, смертные аватары.

Аватары тотемов и яглинги

Аватары тотемов (не путать с пробуждённым Аватаром) — это воплощения инкарн, которые наставляют сохранившие им верность племена людей и гару в особой Магии и мудрости. Несмотря на сверхчеловеческие возможности, с ними можно встретиться, заключить сделку и даже побороться.



Герметические книжники отводят этим духам степени лордов и прецепторов, соответственно, но ни аватары тотемов, ни яглинги не желают участвовать в дрязгах Двора Теней. Вместо этого они целиком посвящают себя служению «своей» инкарне. Едва уловимые отличия между инкарнами-тотемами и аватарами тотемов ставят герметических магов в тупик на протяжении столетий. Толкователи грёз и Вербена и вовсе настаивают, что конструирование подобных классификаций — пустая трата времени.

Лорды демонов

Эти злобные твари, подробно описанные в главе 4, ведут борьбу за извращение умов. Кроме них за космические силы могут потягаться и материальные существа, но всё-таки именно эти духи придают злу человеческое лицо. В отличие от таких инкарн, как Вирмы страстей, которых они напоминают, у стоящих ниже по умбральной иерархии лордов демонов есть ярко выраженная личность и поддающиеся измерению силы. В герметических текстах почти все они удостаиваются звания лордов и считаются равными друг другу, хотя более могущественные демоны вполне могут оказаться в числе злых богов или инкарн-мельинов. Но с такими гигантами невозможно встретиться лицом к лицу, и поэтому они избегают внимания демонологов.

Умбральный Двор

Политике и интригам удалось пробраться даже в астрал: воистину, бюрократия и хитросплетения придворной жизни в Умбре насаждаются с большим тщанием, чем на Земле. Существование

Двора Теней или умбрального Двора, по сути представляющего собой вековечный союз могущественных лордов и прецепторов, не является секретом для Совета девяти. Давным-давно самые старые из лордов собрались вместе и основали Двор, чтобы укрепить домены и разрешить разногласия. Современные маги полагают, что Двор послужил своеобразным «запорным клапаном» для укрепления власти над переменчивой Умброй. С тех пор он закоснел и стал неповоротливым, хотя и в гораздо меньших масштабах, чем земные аналоги.

При Дворе состоит не всякий обитатель Умбры, и не все признают за ним право на власть. По правде говоря, Двор можно считать лишь одной из множества властных групп, правящих Умброй. Но так как иметь с ним дело проще, чем со стихийными силами, Совет девяти чаще обращается именно к нему.

Двор не принимает участия в войне Восхождения. Его представители по большей части гораздо сильнее озабочены благосостоянием своих доменов, которые нередко чрезвычайно далеки от земных неурядиц. Если духи и выступают вместе с магом против Технократии, то обычно делают это по личным причинам, а не ради процветания вселенной (см. раздел «Покровительство» ниже). Часть духов Двора прежде могла быть смертными магами, но большинство из них занимает придворные должности дольше, чем способна вместить человеческая память, поэтому ничего нельзя сказать с уверенностью. Младшие придвор-

ные чаще интересуются жизнью людей и даже проявляют благосклонность, которая выходит за рамки простого интереса.

Три Двора

Есть три Двора, в чём-то родственных, но действующих каждый сам по себе. Это Западный Двор, Восточный Двор и Египетский Двор.

Представители Западного Двора обычно соответствуют разумным духам из герметических текстов времён древней Греции и старше. Наиболее полным сводом знаний об этих существах владеет Орден Гермеса, хотя многое из него успело устареть. Духи Восточного Двора иногда похожи на персонажей мифов и легенд азиатских народов, от китайских богов до японских героев; по-видимому, Братство Акаши понимает Восточный Двор лучше всех, хотя дел с его представителями старается не иметь. Египетский Двор остаётся загадкой для всех, держась от современного человечества ещё дальше, чем другие два. Его духи часто напоминают звероголовых богов древнего Египта.

Ходят слухи, что есть ещё и Небесное типи, члены которого не признают остальные Дворы и считают, что они узурпировали власть над мирами. Говорят, что духи Небесного типи напоминают богов и богинь «примитивных» религий от доколумбовой Северной Америки до островов Полинезии.

Звания и титулы лордов Запада

Все лорды и прецепторы Западного Двора встроены в иерархию и носят определённые звания и титулы. Но сами титулы и их место в иерархии не оставались неизменными с течением времени. В настоящий момент структура Двора напоминает английскую систему сословного деления, особенно какой она была в викторианскую эпоху. Считается, что такая структура сложилась по прихоти самых влиятельных лордов как часть пестуемого при Дворе притворства. Некоторые даже приходят к выводу, что всё это — изощрённая издёвка над викторианской эпохой и самой королевой Викторией, при правлении которой набрал силу Технократический союз.

В природе социальная стратификация основана на положении в пищевой цепи, но в головокружительных просторах Астральной Умбры место на иерархической лестнице обусловлено благородным происхождением (чаще в смысле добродетели, чем генетического родства). Здесь неспособного удержать высокое положение или недостойного занимать его нельзя просто сместить, как бета-самец в волчьей стае принуждает к покорности постаревшего вожака: необходимо придерживаться законов и установлений, а не то разразится катастрофа (об этом говорят сказки и предания…). В этом чудо и бич цивилизации.

Однако все маги сходятся, что личины придворных — не более, чем личины. Действительная иерархия зиждется исключительно на силе и возрасте.

В настоящее время Западный Двор имеет следующее деление:

- Лорды: король / королева, герцог / герцогиня, маркиз / маркиза (иногда маркграф / маркграфиня), граф / графиня, виконт / виконтесса, барон / баронесса.
- Прецепторы: баннерет, рыцарь / дама или леди (одного из орденов).
- Служители: сквайр, по роду профессиональной деятельности.

Маг попадает в данную иерархию, только если участвует в делах Двора. Подвиги и обширные знания вполне могут стать основанием для того, чтобы лорд возвёл мага в благородное сословие и даровал рыцарский титул. Опытные волшебники, участвующие в социальной и политической жизни Двора Теней, часто становятся рыцарями одного из орденов, а несколько очень старых магов заслужили и более высокие титулы, хотя подобное редкость.

Если для рассказчиков Умбральный Двор — развлечение, то для персонажей — чистое расстройство. Кем бы они не были, герои «Восхождения» не идут ни в какое сравнение с представителями Двора по возрасту или благородству происхождения. Это как если бы чужестранец попал в настоящий королевский Двор: ему там не место. Можно быть почётным гостем, но нельзя перестать быть чужаком.

Но это не значит, что персонажи обречены быть проигравшими в придворных играх: остолопы на троне встречаются в Умбре так же часто, как и в реальном мире. Вспомните короля из «Трёх мушкетёров» Дюма. Пусть Д'Артаньян сотоварищи не мог войти в высший свет, но и без этого им довелось поучаствовать в увлекательных дворцовых интригах.

Служители: служители и гафлинги

> *I welcome these emissaries of the Outer Regions of experience with open arms, and pray to all that commands them that they shall take me to their very limits... For my hunger is great.*
> *(John Miskmin, "The Hunger" (Cenobium #9))*

Служители (часто известные под головокружительным множеством имён от хестилков до ксленобобов[23]) — это более-менее человекоподобные духи, которые обычно находятся в подчинении более сильных хозяев, но не так уж и редко ведут независимую жизнь в своих мирах, надеясь когда-нибудь стать сильнее и подняться по иерархической лестнице. Когда служители выбираются на Землю (а это нечастое явление), то они обольщают смертных ради услуг или доступа к плотским удовольствиям.

Гафлинги — довольно простые порождения природы; они почти не имеют разума и служат инкарнам, яглингам или призвавшим их магам и гару. Духи-хранители, заточённые в фетиш эфемерии и призрачные дроны относятся к этой категории, как и фрактальные пауки с безмозглыми губителями-влечениями, которые распространяют влияние Технократии и распаляют людские слабости. Эпифлинги — это выражение связанных с эонами понятий (см. выше).

Обе разновидности младших духов могут сравниться по интеллекту в лучшем случае со среднестатистическим человеком, хотя и делают вид, будто намного умнее. Их Чары довольно ограничены, а материальное тело может быть уничтожено Парадоксом. И всё-таки самые смышлёные из служителей будоражат человеческое воображение. Те немногие спящие, которые сталкиваются с потусторонними существа-

[23] Возможна опечатка и это на самом деле ксенобобы.

ми, моментально подпадают под их очарование. Даже маги не застрахованы от тяги к неведомому: именно встреча со служителем обычно становится первым соприкосновением чародея с миром духов.

Элементали, пасторали и губители

Эти духи родом из Средней Умбры. Будучи воплощением природы, они редко встречаются за её пределами, если не были призваны или скованы.

В герметических текстах они не причисляются к какой-либо категории, считаясь не заслуживающими детального рассмотрения, как простые аспекты более важных существ. Тесно связанные с миром духов маги осознают зашоренность такого восприятия. Их мир наполнен живыми тенями порчи, порядка и природы. Духи Средней Умбры гораздо полнее, чем позволяет эта книга, разобраны в таких материалах «Апокалипсиса», как «Книга Вирма», «Умбра», серии «Ярость по-над...», а также в основной книге правил и в справочнике игрока «Восхождения».

Элементали. Получившие известность в качестве слуг при магах-герметистах элементали варьируются по силе от безмозглых частичек одушевлённой стихии до богоподобных лордов, правящих в собственных умбральных мирах. Для вызова первых достаточно простого, пусть даже могущественного, заклинания. При общении со вторыми следует соблюдать осторожность, если не хочешь поджариться в огненном озере до хрустящей корочки.

Лордам стихий не хватает ни времени, ни терпения для игр астрального Двора. На протяжении истории маги пытались разгадать поведение лордов, но они остаются такими же бесстрастными и непостижимыми, как и стихии, которые они воплощают.

Пасторали. Чаще всего эти духи дикой природы встречаются в нетронутых лощинах, которые служат отражением девственной природы в мире духов. Многие пасторали являются духами погибших животных, другие порождены значимостью или красотой какого-либо места.

Во времена мифической эпохи, как говорят, у каждой речки и дерева был свой дух. Теперь же Умбра в основном пустынна, и только у немногих уголков природы есть дух-пастораль.

Губители. Губители воплощают извечную порчу, но отличаются от демонов тем, что выходят за границы рациональности. Они представляют тьму на простейшем уровне. Губители не покупают души людей и не устраивают культы, хотя и не преминут вселиться в добровольную или беспечную жертву, чтобы подтолкнуть несчастного к смерти и за её границы.

По силе эти злые духи варьируются от безмозглых гафлингов до инкарн, которые носят имя Вирмов страстей и воплощают неудержимую ненависть и распад. Те, кто знает оборотней, утверждают, что зверолюди ведут с губителями войну не на жизнь, а на смерть. Гару, как говорят, считают магов и вампиров одержимыми губителями ворами, а то и хуже...

Фоморы — одержимые губителем люди. Они получают впечатляющие силы, но так или иначе отмечены уродством или патологией. Многие фоморы — тупоголовые

каннибалы, скрывающиеся в лесах и возле свалок. Но некоторые сохраняют разум и человеческий облик, и поэтому легко сливаются с толпой людей. Нефанди-малфеанцы держат фоморов в качестве слуг и аколитов, а Синдикат, по слухам, натравливает их на могущественных магов. Фоморы владеют мистическими силами, но так как они одержимы духами, то Парадокс на них не действует. Впрочем, их гнетёт неверие, и поэтому долго они не живут.

Покровительство

Чтобы сохранять жизненную активность, духам необходимо покровительство. Обычно покровитель превосходит вассала по силе, но иногда он просто предоставляет уникальные услуги. Таковы отношения между людьми и богами.

Многие обитатели астральной Умбры обходятся без могущественного покровителя; вместо этого им приходится полагаться на поклонение людей, чья вера поддерживает их жизнь. Множество обрядов и ритуалов, связанных с языческими праздниками, было предназначено для передачи астральному духу квинтэссенции с Земли взамен за его заступничество. Без такого канала веры бог может умереть. И многие погибли, когда с течением веков их имена изгладились из человеческой памяти.

Большинство духов природы, пасторалей и тотемов находится под покровительством Геи, и поэтому сохраняют связь с Началом. Человечество давным-давно позабыло их, сделав персонажами детских сказок, но им и не нужно поклонение смертных, чтобы жить. Связи с Землёй-Матерью оказывается достаточно. То же самое касается губителей, которые черпают силы от Вирма.

Необходимая большинству астральных духов связь с человечеством — просто находка для магов. Орден Гермеса давным-давно понял, как можно использовать такие «деловые» отношения себе на пользу, и руководствуется этим знанием при ведении дел с Двором Теней.

Рассказчик должен понимать, что боги не могут без людей, особенно таких могущественных, как маги. И благодаря этому маги могут получить доступ к уникальным силам. Но это не значит, что магу сойдёт с рук надменная гордыня. Астральные духи часто отказываются иметь дело с волшебником, который не выражает должного почтения. Боги понимают, что им нужны маги, а магам — боги. Но они требуют, чтобы игра шла по всем правилам.

Персонажи

> These are the shades of Xavier's past…
> (Dead Can Dance, "Xavier")

У всех духов есть Чары «Чутьё на аирты». Описание остальных Чар можно найти в приложении.

Эон. Авва-иль-эон

Авва-иль-эон — дух чудовищной силы из разряда инкарн. Его Свойства в форме духа слишком высоки и не поддаются численному выражению. Но когда эон принимает материальную форму (чаще всего в умбральных мирах, и лишь изредка на Земле) его Свойства таковы:

Эссенция: Изначальности.

Натура / Маска: Непостижимы.

Атрибуты: Сила 9, Ловкость 10, Выносливость 10, все Социальные и Ментальные Атрибуты по 25.

Таланты: Драка 5, Уклонение 5, Экспрессия 5.

Навыки: Лидерство 5, Фехтование 5.

Дополнения: нет.

Сферы: Время 5, Дух 5, Жизнь 4, Материя 4, Начало 5, Разум 5, Связи 5, Силы 5, Энтропия 3.

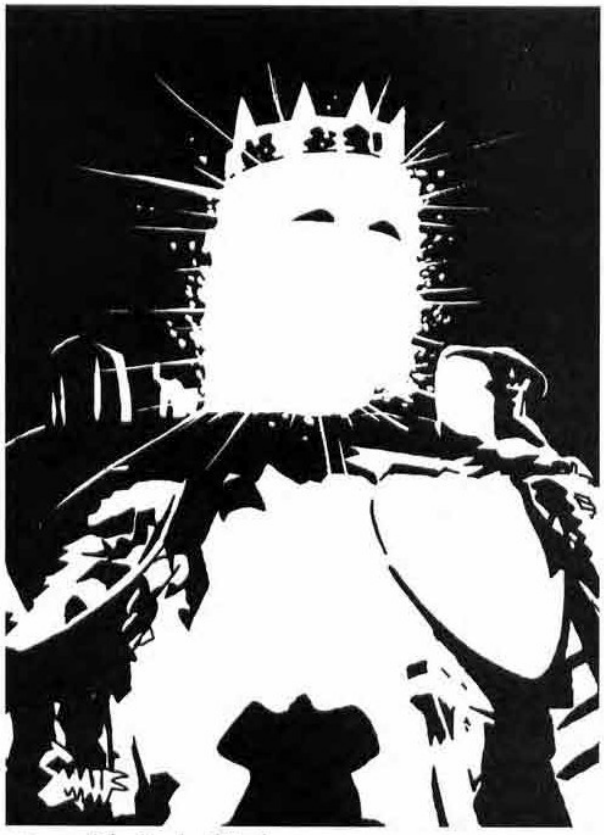
Сила воли: 20.

Арете: 10.

Квинтэссенция: 20.

Парадокс: 0.

Прошлое. Авва-иль-эон обрёл самосознание тысячелетия назад. Он и до этого существовал на протяжении тысячелетий, но без самосознания он не ощущал себя отдельной личностью. (Мужской род используется лишь для удобства: в подавляющем большинстве случаев у эонов нет гендерных отличий.) С тех пор он много работал над построением в Умбре шхин[24] (миров света), из которых его вассалы могли бы вмешиваться в жизнь Земли. Конечная цель Аввы-иль-эона — воссоединение со вселенной, то есть объединение Чистых с их многочисленными осколками.



Внешность. Истинный облик эона настолько ярок, что выжигает глаза смотрящего, поэтому он обычно предстаёт в виде царя в ниспадающих одеяниях и с величественным мечом.

Советы по отыгрышу. Большинство людей не способно постичь или представить границы вашего интеллекта и глубину просветлённости. Обычно ваши речи посвящены справедливости, нравственности или трудностям развития души, и каждая ваша реплика должна быть отчасти парадоксальной, но сохранять осмысленность.

[24]Шхина (шехина) *ивр.* — присутствие Бога.

Умбральный лорд. Леди Белойя

Сила воли 9, Ярость 7, Гнозис 12, Энергия 75.

Чары: Все, кроме Чар губителей.

Материализация обходится леди Белойе в 23 пункта Энергии и наделяет её следующими Свойствами.

Доминион: Любопытство.

Эссенция: Исканий.

Натура / Маска: различные.

Атрибуты: Сила 5, Ловкость 5, Выносливость 5, (в качестве Социальных и Ментальных Атрибутов выступает Гнозис).

Таланты: Драка 3, Уклонение 3, Экспрессия 4.

Навыки: Фехтование 3.

Дополнения: нет.

Сферы: Время 3, Дух 5, Жизнь 3, Материя 2, Начало 4, Разум 3, Связи 4, Силы 3, Энтропия 1.

Сила воли: 9.

Арете: 9.

Квинтэссенция: 15.

Парадокс: 0.

Прошлое. Белойя — вассал Аввы-иль-эона. Некоторые считают её воплощённым любопытством Аввы, которое обладает личностью и бороздит вселенную в поисках знаний и новых ощущений. Белойя добивается того же, что и её лорд — воссоединения Чистых, чему активно препятствует Ильдабаоф.

Внешность. Белойя предстаёт в облике девы-рыцаря в блестящей кольчуге и вечно-реющем на плечах плаще. Это, конечно же, не истинное обличье Белойи, которое на самом деле напоминает разноцветное сияющее облако.

Советы по отыгрышу. Вами движет желание познать мир как можно глубже. Поэтому вы охотно вступаете в диалог с людьми и другими разумными существами: через них может открыться ещё один кусочек космической головоломки, ведущей к просветлению. Но при этом вы — заклятый враг служителей Ильдабаофа и ни на миг не забываете о войне с ними. Если представится возможность, вы без колебаний втравите в войну против Ильдабаофа посторонних людей без оглядки на их мнение по этому поводу.

Прецептор. Барон Влаксон

Сила воли 8, Ярость 10, Гнозис 7, Энергия 55.

Чары: Сотворение предмета, Материализация, Упрочение реальности.

Материализация обходится барону в 31 пункт Энергии и наделяет его следующими Свойствами.

Доминион: Границы.

Эссенция: Динамическая.

Натура / Маска: Головорез / Традиционалист.

Атрибуты: Сила 6, Ловкость 5, Выносливость 5, (в качестве Социальных и Ментальных Атрибутов выступает Гнозис).

Таланты: Бдительность 5, Драка 5, Запугивание 5, Уклонение 5, Шестое чувство 5.

Навыки: Фехтование 5.

Дополнения: нет.

Сферы: Время 1, Дух 3, Жизнь 4, Материя 4, Начало 2, Разум 2, Связи 1, Силы 3, Энтропия 5.

Сила воли: 8.

Арете: 6.

Квинтэссенция: 12.

Парадокс: 0.

Прошлое. Барону Влаксону поручили охранять границы. Иными словами, под его началом стоит оборона Горизонта от враждебных сил. Имеется в виду враждебность по отношению к Двору Теней. Враги человечества, но не Двора могут проходить свободно. Барон владеет неприступной крепостью, чьи бойницы выходят на каждый участок границы между Горизонтом и Ближней Умброй астрального Мира. Через бойницы высматривают врага его солдаты. Впрочем за истёкшие века их численность сократилась, и некоторые участки границы иногда оказываются без присмотра. Так что враги время от времени проходят безнаказанными.

Заметив неприятеля, часовые оповещают барона, который в свою очередь трубит в огромный рог, подвешенный на стропилах парадной залы. Рёв рога раскатывается по всем доменам Двора, и в ответ на него определённые придворные обязаны собрать силы и выступить навстречу захватчику. Последний раз рог созывал войска многие годы назад.

Внешность. Барон тучен, широк в пле-

чах и громогласен. Поверх роскошного придворного платья он всегда облачён в кирасу. Собираясь на битву, Влаксон вооружается огромным боевым молотом.

Советы по отыгрышу. Вы веселы и жизнерадостны. Пускай вас бросили гнить на границе подальше от Двора, вас это нисколечко не заботит, так как сокровищницы набиты трофеями, которые ваши люди привезли из тайных набегов за Горизонт. Но так как набеги устраиваются без ведома и одобрения Двора, вы держите их в глубоком секрете.

Яглинги. Селены

Сила воли 8, Ярость 4 (в полнолуние — 8), Гнозис 7, Энергия 35.

Чары: Открытие Лунного моста (стоит 5 пунктов Энергии; вызывает Эффект билокации, связывающий два места светящимся туннелем), Возрождение.

Селены — яглинги Селены, инкарны луны. Они выглядят как мерцающие ленты, окружённые голубым и золотистым сиянием. С другими духами они общаются эмпатически, бесшумно извиваясь и принимая различные формы в процессе разговора. По мере того, как округляется луна, эти движения становятся всё более хаотическими. Поведение селен зависит от фазы луны и, как и их госпожа, в полнолуние они склонны к приступам безумия.

Иногда магу, особенно вербенам с Эссенцией изначальности удаётся завести дружбу с селеной, которая исполняет роль проводника. Однако во время приступа безумия дух может завести путешественника очень далеко от места назначения.

Служители. Хестилки

Сила воли 8, Ярость 10, Гнозис 7, Энергия 55.

Чары: Сочувствие (как Эффект Разума 2 «Страдание»), Исцеление, Материализация, Смена облика.

Материализация обходится хестилкам в 22 пункта Энергии и наделяет их следующими Свойствами.

Эссенция: Исканий.

Натура / Маска: Девиант / Бонвиван.

Атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 5, (в качестве Социальных и Ментальных Атрибутов выступает Гнозис).

Таланты: Бдительность 2, Драка 2, Запугивание 5, Уклонение 3, Шестое чувство 5.

Навыки: Фехтование 2, Соблазнение 5, Пытки 5.

Дополнения: нет.

Прошлое. Хестилки населяют астральный мир чувственности (который подпитывается, как некоторые полагают, экстатиками) и готовы подарить любому желающему такое наслаждение и муку, какие не снились ни изнеженному гедонисту, ни чокнутому инквизитору. Само собой, в наше упадочное время, когда даже крайности перестали вызывать эмоции, хестилки не испытывают недостатка в гостях. Предлагаемые духами удовольствия — галлюциногенный кайф и непрекращающийся ор-

газм — сменяются изощрёнными пытками (последствия которых излечиваются Магией) — обвариванием, сдиранием кожи, клеймением и кратковременными увечьями — когда хестилки переходят в другой облик соответственно своему настроению.

Говорят, что достигшие Восхождения культисты становятся хестилками, но большая часть экстатиков данное мнение не поддерживает. За необычным миром хестилков могут стоять нефанди, но вернувшиеся как ни в чём не бывало посетители уверяют, что всё происходит по обоюдному согласию и прекращается, как только этого захочет «жертва». Противники такого рода развлечений говорят, что это лишь способствует порче. Истина остаётся неизвестной. При всём при том, посланник ко Двору Теней, ослепительный гермафродит Хемм пользуется немалым влиянием и покровительством. Возможно, богам тоже необходимы развлечения…

Внешность. Во внешности духа отражаются желания партнёра: от ошеломительной сексуальной привлекательности до чудовищной жестокости. Предпочитаемый хестилком облик зависит от той культурной среды, которая ему нравится. Эти духи обожают подражать людским модам и фасонам и часто странствуют по Земле в поисках новых стилей и тенденций.

Советы по отыгрышу. Вы обожаете неиссякаемый источник чувственности, заключённый в людях. Их ощущения — которые передаются и вам — могут быть любыми, какими вы захотите. Ваши действия могут быть как грубыми, так и изощрёнными, лишь бы партнёр — а вместе с ним и вы — испытали новые ощущения.

Элементали

Элементали — воплощение стихий, кирпичиков, из которых состоит Гея и всё живое. В недавнем прошлом классическое представление о четырёх стихиях — воздухе, огне, земле и воде — было пересмотрено в свете открытия множества других веществ. И действительно, любознательные маги обнаружили в городских доменах духов стекла, металла и пластмассы. Элементали разнятся по силе: некоторые соответствуют обычным гафлингам, а другие могут одолеть и инкарну. Ниже приводятся характеристики младших элементалей, которые доступны для общения или призыва.

Элементаль воздуха

Сила воли 3, Ярость 8, Гнозис 7, Энергия 40.
Чары: Возрождение, Подъём, Сотворение ветра.

Элементаль земли

Сила воли 10, Ярость 4, Гнозис 5, Энергия 40.
Чары: Броня, Материализация, Умбротрясение.

Элементаль огня

Сила воли 5, Ярость 10, Гнозис 5, Энергия 30.
Чары: Вспышка пламени, Сотворение огня.

Элементаль воды

Сила воли 6, Ярость 4, Гнозис 10, Энергия 30.
Чары: Исцеление , Очищение от порчи, Потоп.

Элементаль электричества

Сила воли 6, Ярость 7, Гнозис 5, Энергия 40.
Чары: Подчинение электросети, Молнии, Короткое замыкание.

Элементаль стекла

Сила воли 4, Ярость 7, Гнозис 7, Энергия 45.
Чары: Материализация, Битьё стёкол, Осколок стекла.

Гафлинги

Духи животных

Духи животных подобны соответствующему зверю, но обычно обладают некоторыми волшебными умениями. Огромное разнообразие этих духов не позволяет составить их классификацию. Маги-анимисты верят, что все яглинги и гафлинги животных находятся под покровительством инкарн-тотемов, называемых в преданиях отцами зверей. Считается, что жилища отцов зверей расположены где-то в Ближней Умбре.

Вот несколько примеров гафлингов животных:

- **Змея**

Сила воли 5, Ярость 6, Гнозис 8, Энергия 20.
Чары: Парализующий взгляд (стоит 1 пункт Энергии; действует, как практика Начала 2 «Пересчёт костей». 4 кости для броска «Арете»).

- **Сова**

Сила воли 7, Ярость 4, Гнозис 6, Энергия 20.
Чары: Материализация.

- **Сокол**

Сила воли 10, Ярость 6, Гнозис 5, Энергия 25.
Чары: Благоговение (стоит 1 пункт Энергии; действует, как Эффект Разума 2 «Эмпатия»).

Дети поляны

Дети поляны — это духи деревьев, их глубинная сущность. Материальное тело досталось им от деревьев, но в Умбре можно увидеть, как внутри спит завёрнутая в накидку светящаяся фигура. Их нежные мудрые лица внимательно следят за

происходящим в округе, провожая прохожих взглядом зелёных глаз.

Духовный облик дитя поляны в огромной степени зависит от того, где растёт дерево. В заповедном лесу дух предстаёт блистательным и величавым, а в городской черте — серым и болезненным. Обычно дети поляны — гафлинги или яглинги, но самые старые и могущественные могут стать инкарной (такое дитя обычно принадлежит вековому дереву и зовётся Король Дуб).

Сила воли 7, Ярость 3, Гнозис 8, Энергия различна (от 20 у саженца до 80 и более у тысячелетней секвойи).

Чары: Очищение от порчи, Чувство леса.

Гафлинги: духи Вивер

Духи Вивер — это неисчислимое потомство целестины вселенского застоя. Большинство её духов выглядят как пауки или геометрические узоры. У каждого из них есть Чары «Упрочение реальности».

Фрактальный паук

Это наиболее многочисленные слуги застоя. Знакомые со Сферой Духа техномаги умеют извлекать из них немалую пользу. По преимуществу фрактальные пауки — рабочие, но если их потревожить, они могут напасть и навеки оплести недруга статичной паутиной.

Сила воли 6, Ярость 4, Гнозис 6, Энергия 25.

Чары: Кристаллизация, Упрочение реальности.

Сетевой паук

Сетевые пауки населяют Цифровую паутину, полуматериальный-полудуховный умбральный мир. Они способны отыскать любую информацию, которая хранится в сети. Эти духи перемещаются исключительно по телефонным или компьютерным кабелям и могут быть остановлены программными средствами (которые сами могут воплощаться в виде сетевого паука).

Продвинутые адепты виртуальности и другие хакеры похищают с их помощью данные о корпорациях и учреждениях. Дух выглядит как зависший над фрактальным энергетическим узором паучок. Когда сетевой паук имеет дело с электроникой и компьютерами, все его действия имеют вдвое меньшую сложность и стоимость.

Сила воли 8, Ярость 4, Гнозис 9, Энергия 40.

Чары: Возрождение, Упрочение реальности, Помехи в Умбре.

Губители

Калибарра

Вирм страсти обжорства посылает этих младших губителей на Землю, чтобы они заставляли людей объедаться до смерти. Когда губитель встречает подходящую

жертву (после поиска из Умбры), он внушает ей «волчий» аппетит по броску Ярости против Силы воли. Если человек сдаётся, он буквально набрасывается на еду и теряет по уровню здоровья в час (на протяжении стольких часов, сколько успехов набрал губитель). Оторвать от еды его можно только силой или снотворным.

Родственный губитель, губарри, заражает людей непреодолимой страстью к азартным играм. Попавший под влияние губарри человек играет без остановки столько дней, сколько набрал успехов губитель, растрачивая время и деньги вместо исполнения долга и обязанностей.

Сила воли 3, Ярость 5, Гнозис 4, Энергия 15.

Чары: Принуждение (стоит 3 пункта Энергии), Возрождение.

Темпесторо

Темпесторо — жестокий и чудовищно разрушительный губитель, который может воплотиться в местах с низким Барьером самостоятельно или быть призванным, чтобы сеять хаос по желанию заклинателя. Материализовавшись, дух с помощью Чар крушит всё вокруг, начиная от хрупких вещей и далее по возрастающей. Маги, которые собираются подчинить элементаля, иногда вынуждены иметь дело с темпесторо, подосланным раздражёнными лордами стихий.

Темпесторо туп как пробка и похож на огромного бизона. Тело духа превращается в огонь, воду, туман, стекло и так далее соответственно стихии, которой в данный момент пользуется для разрушения темпесторо, но при этом он сохраняет очертания быка. Губитель уничтожает всё окружающее, пока не будет изгнан, но предпочитает живым существам неодушевлённые предметы. Физические атаки с трудом (сложность 8) попадают по темпесторо, даже когда он материализован, хотя у него нет значимых Атрибутов.

Сила воли 4, Ярость 7, Гнозис 4, Энергия 50.

Уровни здоровья при материализации: 14.

Чары: Вспышка пламени (5 костей), Подчинение электросети (3 пункта Энергии), Сотворение огня (3 пункта Энергии), Сотворение ветра (10 пунктов Энергии), Потоп (5 пунктов Энергии), Ледяное дыхание (5 костей), Молнии (5 костей), Материализация (8 пунктов Энергии), Битьё стёкол, Осколок стекла.

Приложение. Правила

Verily, creation is an eternal dance,
Each spin and whirligig a study
Of graceful pause, purpose
And ever-wond'ring change!
(Hapsburg, Orphan Seer)

Новые правила для мира духов

«Книга безумия» приводит правила, касающиеся взаимодействия с духами, в соответствие со второй редакцией «Апокалипсиса» как для устранения неясностей, так и для облегчения совместного использования магов и оборотней. Новые правила выделяют мир духов из привычной реальности и придают ему неповторимый шарм.

Путешествия

Маги могут попасть в мир духов либо используя Магию Духа 3 или 4 (и в таком случае они переходят через Барьер), либо с помощью Эффекта Разума 5 «Отделение» (который отправляет в астральную Умбру только разум). Попав в Умбру воплоти, можно применять любую Магию и совершать любые действия (если они возможны; см. ниже). Астральные же путешественники вынуждены ограничиваться только мысленными действиями. В этом случае применяемая Магия должна действовать через психику. Подробнее смотрите в описании Разума 5, которое приводится в основной книге правил «Восхождения».

Сражения в Умбре

Когда маг переходит в Умбру, «шагнув» ли в сторону или открыв в Барьере проход, он попадает в мир, где не работают знакомые законы природы. Следует отметить следующие особенности:

- Парадокс существует, но ослаблен: нет необходимости скрывать своё магическое искусство. Вся Магия считается естественной вне зависимости от её проявления. При сотворении Эффектов маг бросает полное значение Арете, а не максимум, позволенный статичной реальностью.
- Мир выглядит таким, какой он есть, а не каким кажется на взгляд плотских глаз. Высокая Умбра — словно яркий чёткий снимок Земли; в сравнении статичная реальность кажется мутной. В Средней Умбре запечатлелась чувственная сила стихий, ещё не сметённая человеческим потоком. Тёмная Умбра, по словам тех, кто побывал там и вернулся, показывает тленность всего, что кажется в двух других Мирах переполненным жизнью. Эти три царства не имеют аналогов на Земле: путешественник по Умбре вступает в совершенно новую вселенную.

- Если обитатели Умбры не материализовались (см. ниже), существа из плоти и крови не могут им физически навредить. По какой-то причине это правило не распространяется на оборотней; также его способны обойти маги, достигшие третьего уровня Сферы Духа. Кулаки или оружие остальных просто проходит сквозь эфемеру, не причиняя никакого вреда. Однако талисманы и Магия действуют против духов как обычно.
- В Умбре сложность любой атаки увеличивается на единицу.
- При расчёте атаки (например, дух уклоняется от энергетического удара) все Атрибуты противника заменяются Силой воли. Чтобы, допустим, уклониться, дух будет бросать свою Силу воли, а не Ловкость + Уклонение.

Бой с духом

Духи не бьют врага физически, они пользуются Силой воли и Яростью по сложности 6. Таким образом нападающий дух бросает Силу воли, чтобы попасть по персонажу, и Ярость — чтобы нанести ему урон: обитатель Умбры направляет на недруга свой гнев, а не удары кулаков. Каждый успех на броске Ярости наносит один уровень осложнённых повреждений. Маг может поглощать их либо Контрмагией Духа по сложности 6 (исключительно Духа, другие Сферы не помогут), либо броском Арете по сложности 8. Каждый успех снижает нанесённый урон на один уровень. У самих духов вместо уровней здоровья снижается Энергия.

Духи могут поглощать урон только с помощью Чар «Броня». Материализовавшись на Земле, дух может получить осложнённый урон, но в Умбре урон — это просто урон, без деления на разновидности. При снижении Энергии ниже нуля существа из эфемеры растворяются, иногда, чтобы Возродиться впоследствии, иногда, чтобы сгинуть навсегда…

Материализованные духи атакуют, поглощают урон и защищаются, используя полученные при материализации Атрибуты, хотя Гнозис по прежнему заменяет Социальные и Ментальные Свойства. Растратив все уровни здоровья, они возвращаются в умбральное состояние.

Погоня

Чтобы уйти от преследования, дух бросает Силу воли по сложности 6. Он начинает с тремя стартовыми успехами, так как находится на своей земле. Преследователь бросает Ловкость + Атлетику, если сделал шаг в сторону, или Силу воли, если проник в Умбру с помощью Магии Разума (см. ниже). Для него сложность равна 8, так как он здесь чужак. Набрав более десяти успехов, дух выходит сухим из воды. Обитатель Умбры с Чарами «Возрождение» может сбежать вообще без броска, доводя магов до белого каления.

Свойства духов

Духи разительно отличаются от материальных существ. Вместо Атрибутов и Способностей духи наделены такими Свойствами, как Сила воли, Ярость, Гнозис,

Энергия и Чары. Их применение изложено ниже.

Сила воли

С помощью Силы воли духи предпринимают «физические» действия: атакуют противника, преследуют другого духа и даже парят по Умбре. Состязания между духами в этих и подобных областях разрешаются встречным броском Силы воли.

Сложность	Действие
3	тривиальное
5	простое
6	обыкновенное
8	сложное
10	практически невозможное

Ярость

Ярость — боль и гнев духа. С её помощью духи могут наносить увечья таким же духам или материальным существам. За каждый успех на броске Ярости наносится один уровень повреждений или снимается один пункт Энергии, если атака направлена на духа.

Гнозис

Духи используют Гнозис для любого рода Социальных и Ментальных бросков, а также для бросков, которые меняют параметры сложившейся обстановки. Например, игра в загадки с духом может быть выражена через встречный бросок Сообразительности + Загадок загадывающего и Гнозиса духа; побеждает набравший больше успехов. Дух также бросает Гнозис, когда запугивает или обманывает оппонента. Это касается бросков не только в Умбре, но и за её пределами: когда возможно, к Гнозису добавляются Социальные Способности (т. е. Гнозис + Запугивание).

Энергия

В отличие от гару, духи редко используют Гнозис для нападения. Вместо него они применяют «аккумуляторы» спиритической энергии, которую они вытягивают из Умбры для поддержания жизни. Эти аккумуляторы называются Энергий и опустошаются через применение специальных способностей и от полученного урона. Когда Энергия духа опускается до нуля, он растворяется в Умбре на время, равное 20 минус Гнозис часов, после чего возрождается с одним пунктом Энергии. В этот момент маг, который знает практику Духа 4 «Создание фетиша», может поместить обитателя Умбры в фетиш. Однако фетиш не будет работать, пока Энергия духа не восстановится (см. ниже). Не стоит и говорить, что подобное деяние — лучший способ нажить себе врагов в мире духов.

Восстановление Энергии

Когда запасы Энергии духа истощаются. Он становится полупрозрачным, как будто только наполовину здесь. Потеряв Энергию в бою, дух выглядит изорванным и растрёпанным.

Духи восстанавливают Энергию, впадая в так называемую дремоту — состояние полного прекращения жизнедеятельности. Для этого дух находит уединённый уголок Умбры и парит там в глубоком сне. За каждый час, проведённый в полном покое, он восстанавливает один пункт Энергии. Маги-спиритуалисты часто спорят о том, видят ли задремавшие духи сны, или нет.

Задремавшего духа легко сковать Магией Духа, вне зависимости от его желания и уровня Энергии. Помещённый в фетиш обитатель Умбры автоматически входит в дремоту и пребывает в ней, пока его не освободят; силы фетиша подчиняются его владельцу, а не духу. Новый фетиш можно применять только после того, как дух восстановит всю свою Энергию (что может занять немалое время в случае могущественного духа).

Передвижение

Все духи умеют летать (и парить) по Умбре. Максимальное расстояние (в ярдах), которое они могут преодолеть за ход, составляет 20 + Сила воли.

География Умбры не всегда соответствует таковой в физическом мире: иногда ярды и футы просто не вяжутся друг с другом. Рассказчик может свободно обращаться с дистанциями и расстояниями, если игра происходит в Умбре. Но в Пенумбре (области, непосредственно прилегающей к физической реальности) расстояния аналогичны земным (один ярд всегда равен одному ярду).

Общение

Язык обитателей Умбры не похож на языки материальных созданий. Это не столько язык, сколько форма телепатии, взаимное понимание того, что хочет сказать собеседник. Общаться подобным образом могут не все. Чтобы разговаривать с духом, который не знает какого-либо человеческого языка, необходим Эффект Духа 2 «Вызов духа».

Чары

У любого духа в распоряжении есть особые способности, которые называются Чарами. Обычно для их применения необходимо потратить определённое количество Энергии. Если не сказано обратного, Чары действуют на протяжении сцены. Однако боевые Чары длятся только один ход. Такого рода Магия не вызывает Парадокса.

Чары

Общие Чары

- **Броня [Armor].** Чары дают одну кость на поглощение за каждый потраченный пункт Энергии. Других способов поглощать урон, кроме материализации, у духов нет. Чары можно применить в любой момент боя, пока не сделан бросок на повреждения.
- **Возрождение [Reform].** Дух может раствориться в Умбре и возродиться в другом месте, как правило, подальше от врагов; это стоит 20 пунктов Энергии.
- **Исцеление [Healing].** Эти Чары позволяют духу исцелять существ из плоти и крови (таких как маги) и даже свою материальную оболочку (при материализации). Дух тратит пункт Энергии для исцеления одного уровня обычных повреждений или три пункта для исцеления осложнённых.
- **Материализация [Materialize].** С помощью этих Чар дух создаёт себе тело в материальном мире. Гнозис духа должен равняться или превышать уровень Барьера того места, где он хочет появиться. В ходе материализации он тратит Энергию, чтобы приобрести телесные Свойства. Социальные и Ментальные броски всё ещё строятся на Гнозисе. Затраты Энергии представлены ниже:

Цена	Свойство
1	Точка Физических Атрибутов
1	Две точки Способностей
1	Семь начальных уровней здоровья (для тела)
1	Дополнительный уровень здоровья (увеличивают размеры духа)
1	Восстановление одного уровня здоровья (регенерация физической оболочки) или трёх, если урон был нанесён отдачей Парадокса или Магией Духа
1	Вооружение: одна кость осложнённого урона в дополнение к Силе (укус — одна кость, когти — две и так далее)

У воплотившихся духов нет ограничений на значение Атрибутов и Способностей. Если хватит Энергии, они могут создать невероятно сильные или быстрые тела. Впрочем, у большинства есть «исходная» форма, к который они обращаются при материализации по умолчанию.

Например, губитель хочет материализоваться, чтобы было удобнее наводить ужас на смертных. Дух хочет следующие характеристики: Сила 3, Ловкость 4, Выносливость 3, Драка 4, Уклонение 3, Скрытность 3, а также семь уровней здоровья. Это стоит 16 пунктов Энергии.

Физическая оболочка существует сколь угодно долго, но дух не может войти в область, где Барьер выше его Гнозиса. Если у материализовавшегося духа нет особых Чар, он не сможет восстанавливать свою Энергию. При нападении на физическую оболочку урон наносится уровням здоровья. Если опустить здоровье до нуля, дух растворяется в Умбре и не может материализоваться на время 20 минус Гнозис

часов.

Осложнённые повреждения наносятся как уровням здоровья, так и Энергии. Не всегда дух может выйти сухим из воды, побывав в мире живых.

- **Чутьё на аирты [Airt Sense].** Практически все духи могут ориентироваться по аиртам (тропам) Умбры без особого труда. Чтобы найти нечто определённое, нужно потратить пункт Энергии.

Специальные Чары

- **Битьё стёкол [Shatter Glass].** Все стёкла в зоне видимости духа рассыпаются на кусочки (бросок Гнозиса по сложности 6). Чары стоят три пункта Энергии.
- **Впечатление [Influence].** Обитатель Умбры способен менять чужое настроение подобно практике Разума «Воздействие на подсознание». Однако для применения Чар не требуется говорить с целью и результат наступает не сразу, а постепенно. Каждая кость эффекта стоит три пункта Энергии.
- **Вспышка пламени [Blast Flame].** Дух может швыряться во врага огнём. Чары стоят два пункта Энергии за кость урона.
- **Выслеживание [Tracking].** Дух безошибочно идёт по следу жертвы, где бы она ни скрывалась. Стоит пять пунктов Энергии.
- **Дезориентация [Disorient].** Чарами владеют только духи Вильда и некоторые демоны. При успешном броске Гнозиса по сложности 6 или уровня Барьера (смотря что выше) духи могут полностью изменить ориентиры и направления. Чары стоят два пункта Энергии.
- **Короткое замыкание [Short Out].** Чары вызывают короткое замыкание в электросети (бросок Гнозиса по сложности 6). Чары стоят три пункта Энергии.
- **Кристаллизация [Calcify].** Эти Чары доступны только фрактальным паукам и некоторым духам Парадокса. Кристаллизация опутывает цель Фрактальной паутиной. Для этого необходим бросок Силы воли против Силы воли цели. Каждый успех отнимает точку Физических Атрибутов (или Силы воли, если это дух). Когда Атрибуты или Сила воли опускаются до нуля, жертва оказывается связанной по рукам и ногам, пока её не освободят (необходимо набрать столько же успехов на броске нападения, сколько набрал дух Вивер). Чары стоят два пункта Энергии.
- **Ледяное дыхание [Frozen Breath].** Дух выпускает струю ледяного воздуха. Чары стоят пункт Энергии за кость повреждений.
- **Молнии [Lightning Bolts].** Дух выпускает во врага разряды электричества. За каждую кость урона надо заплатить два пункта Энергии.
- **Мороз [Freeze].** Дух резко снижает температуру в окрестностях. За каждые десять ярдов радиуса действия придётся отдать три пункта Энергии и ещё три за каждую кость урона (урон наносится всем в зоне действия). Первые три пункта снижают температуру в области до точки замерзания воды; следующие три пункта дополнительно уменьшают её на 10 °F.
- **Мысленная речь [Mind Speech].** Слова духа появляются непосредственно в голове цели, как при использовании практики Разума 3 «Телепатия». Чары стоят три пункта Энергии за кость.

- **Осколок стекла [Throw Glass].** Дух запускает в неприятеля осколки стекла. Таким образом можно нанести три кости урона. Чары стоят пять пунктов Энергии.
- **Открытие Лунного моста [Open Moon Bridge].** Чары создают волшебный Лунный мост из одного места до другого; наличие Узла необязательно. Максимальная длина моста равна тысяче миль. Чары стоят пять пунктов Энергии.
- **Очищение от порчи [Cleanse the Blight].** Чары выжигают духовную порчу в зоне видимости. Стоит 10 пунктов Энергии.
- **Подчинение электросети [Control Electrical Systems].** Дух может управлять электросетями. Бросается Гнозис (сложность от 3 до 9 в зависимости от сети). Чары стоят от одного до пяти пунктов Энергии.
- **Подъём [Updraft].** Дух может поднять человека в воздух. Стоит три пункта Энергии.
- **Помехи в Умбре [Spirit Static].** За десять пунктов Энергии дух может поднять значение местного Барьера на единицу.
- **Потоп [Flood].** Дух вызывает резкое повышение уровня окрестных рек и озёр, что приводит к наводнению. За каждую милю радиуса действия придётся отдать пять пунктов Энергии.
- **Похищение [Spirit Away].** Этими страшными Чарами владеют худшие из духов Парадокса и демонов. С их помощью можно похитить человека и переместить его прямиком в умбральный мир. Если обитатель Умбры набирает четыре и более успеха на броске Силы воли (сложность 7), смертный пересекает Барьер и — хочет не хочет — попадает в личный мир духа. В последствии можно сбежать… если получится. Чары стоят 25 пунктов Энергии и переносят духа вслед за смертным.
- **Слом реальности [Break Reality].** Дух искажает реальность предмета и тем самым меняет его умбральный образ. Для этого нужен бросок Гнозиса. Например, при удачном броске дух может создать в стене дверь и пройти сквозь неё. На его сложность влияет масштаб перемен и правдоподобие трансформаций. От количества успехов зависит объём изменений. Провал броска вызывает мучительную боль и лишает духа пункта Гнозиса. Затраты Энергии колеблются от двух до десяти пунктов (в зависимости от сложности).
- **Смена облика [Shapeshift].** Дух принимает любой желаемый облик. Меняется только внешность, так что он не получит никаких естественных или сверхъестественных способностей. Чары стоят пять пунктов Энергии.
- **Сосульки [Ice Shards].** Дух запускает в противника осколки льда. За каждые три кости урона требуется отдать пять пунктов Энергии.
- **Сотворение ветра [Create Wind].** С помощью Чар дух может вызвать ветер. Затраты Энергии в пределах от одного пункта для лёгкого ветерка до 20 для торнадо.
- **Сотворение огня [Create Fires].** По броску Гнозиса Чары создают огонь. Сложность зависит от размеров пламени (3 для походного костра, 9 для полноценного пожара). Затраты Энергии лежат в пределах от одного до пяти пунктов.
- **Умбротрясение [Umbraquake].** Чары сотрясают основы Умбры так, что толчки сбивают всех с ног. Попавшие под удар получают повреждения. На каждые десять футов радиуса действия требуется потратить пять пунктов Энергии и по два пункта

за каждую кость осложнённых повреждений.

- **Упрочение реальности [Solidify Reality].** Чары доступны только дружественным по отношению к техномагам духам. С их помощью дух ткёт Фрактальную паутину и распространяет по Умбре законы статичной реальности. Дух должен сделать бросок Силы воли. В случае успеха он может возвести практически нерушимый барьер. Сложность зависит от масштаба работы и продуманности цели. Число успехов определяет, насколько сильно можно упрочить реальность. В зависимости от объёма работы Чары стоят от одного до двадцати пунктов Энергии.

Успехи делают предмет или духа твёрже. Суммарное количество уровней здоровья увеличивается на единицу за успех. Чары действуют сутки. За день дух может применить Упрочение реальности на конкретную цель лишь единожды.

- **Чувство леса [Forest Sense].** Дух чувствует всё, что происходит в его лесном домене на Земле. Стоит 10 пунктов Энергии.
- **Явление [Appear].** С помощью этих Чар дух может предстать перед жителем Земли без необходимости принимать материальную форму. Однако повлиять на материальный мир дух будет не в состоянии. Явление — излюбленные Чары демонов, которые с их помощью дразнят смертных. Использование стоит пять пунктов Энергии.

Чары губителей и демонов

- **Извращение [Corruption].** Дух шепчет жертве, чтобы та совершила злодеяние, и она склонна последовать дурному совету. Стоит один пункт Энергии.
- **Касание скверны [Blighted Touch].** Эти Чары оскверняют душу жертвы. Если духу удаётся попасть по персонажу, его игрок вынужден сделать бросок Силы воли. Неудача высвобождает потаённые пороки героя до следующего заката или восхода. Провал броска означает, что дурная сторона характера возобладала навсегда. Стоит два пункта Энергии.
- **Одержимость [Possession].** Губитель или демон может вселиться в некоторый предмет или живое существо. Чары требуют броска Гнозиса (сложность равна Силе воли жертвы). Сколько времени понадобится духу, чтобы вселиться, зависит от числа успехов.

Успехи	**Скорость вселения**
1	Шесть часов
2	Три часа
3	Один час
4	Пятнадцать минут
5	Пять минут
6+	Мгновенно

Пока дух пытается завладеть жертвой, он отправляется в какую-нибудь мрачную область Умбры и полностью погружается в процесс. Если дух отвлечётся на что-нибудь ещё (например, на бой), Чары развеются. Поэтому на время вселения духи частенько зовут товарищей на защиту.

Дух может использовать некоторые свои силы и способности через занятое тело.

Одержимых губителем людей зовут фоморами (см. главу 5). Более подробно про одержимость демоном сообщается в главе 4.

- **Оживление мертвеца [Animate].** Демон может оживить мёртвое тело и натравить его на живых. У полученного таким образом зомби по три точки в Физических Атрибутах, семь уровней здоровья без штрафов и Драка 3, но нет других Атрибутов. Единовременно можно поднять только одного мертвеца. Нечестивые демоны могут использовать через оживший труп свои Социальные Способности и Гнозис, чтобы запугивать, донимать, соблазнять и сводить с ума смертных. Чары обходятся в 10 пунктов Энергии (но это того стоит!).

Ritualis Infernal:

Искусство Чернокнижия

Праздных дум тщета и мудрость ложная.
(Джон Мильтон, Потерянный рай. Пер. А. Штейнберг)

Чернокнижие, также известное как Ritualis Infernal или тёмная тавматургия, — новый вид магической силы для «Восхождения». Настойчиво рекомендуем рассказчикам не давать это «искусство» персонажам игроков; предполагается, что его используют только по-настоящему злые существа. Чернокнижие — это форма кустарной магии, которая черпает силу скорее из окружающей энергии ада, нежели самого чернокнижника. Искусство полностью основано на ритуалах и должно исполняться надлежащим образом.

Ritualis Infernal не вызывает Парадокс, но должно быть должным образом проведено, чтобы сработать. Некоторые ритуалы занимают целую сцену, а действительно могущественные могут потребовать для совершения часов или даже дней. Большинство требуют длительных бросков, как правило, от 5 до 10 успехов для получения Эффекта. Провал почти всегда влечёт катастрофические последствия. Маги, в силу присущего им динамизма, не могут использовать подобную статичную магию (в противовес динамичной): это не в их природе. Ритуалы Истинной Магии описаны ниже.

Разные категории ритуалов называются Путями; каждый работает только с одним типом магии. Ритуалы чернокнижия не достаются легко и даром. Они берутся у демонов и требуют заключения договора и служения тёмным силам.

Далее описаны Огни преисподней, Путь призыва и Путь похоти и боли. Существует множество других Путей, рассказчик может создавать их на основе указанных. Инферналисты из числа вампиров утверждают, что знают множество тёмных тайн, но, предположительно, их магия основывается на бессмертной крови. Смертные практикуют другую разновидность чернокнижия.

Пути

I'm coming back I will return
And I'll possess your body and I'll make you burn
I have the fire, I have the force
I have the power to make my evil take its course
(Iron Maiden, "The Number of the Beast")

Огни преисподней

Этот Путь позволяет чернокнижнику призывать вещество, называемое адским огнём, и управлять им. Оно выглядит точь-в-точь, как обычный огонь, но окрашено в различные цвета и способно воздействовать на тех, кто защищён от естественного пламени. С этим Путём не связано ни одного ритуала; ты либо знаешь его, либо нет. Создание адского огня требует как минимум одного успеха по сложности 6. Попытка метнуть его в кого-нибудь увеличивает сложность до 8.

Уровень Пути показывает, сколько урона наносит только что призванный адский огонь: чем выше уровень колдуна, тем жарче пламя. Огонь наносит осложнённые повреждения; каждый раунд после первого он наносит половину урона (округляется вниз), пока не погаснет. Адский огонь можно потушить так же, как и обычный.

- • Одна кость урона
- •• Две кости урона
- ••• Три кости урона
- •••• Четыре кости урона
- ••••• Пять костей урона

Путь призыва

Наиболее опасный вид чёрной магии. Ритуалы призыва вызывают

откуда-то из ада различных существ — чаще всего демонов. Существо появляется благодаря силе самого ритуала. Появившись, оно свободно делать всё что пожелает, поэтому желательно придумать способ контроля или манипулирования, чтобы существо выполнило назначенное задание. Любой призыв требует длительного броска Обаяния + Пути (сложность устанавливается рассказчиком, обычно 9) и 8 или более успехов. Для призыва каждого конкретного обитателя Умбры требуется свой ритуал. Использование неверного ритуала может привести к плачевным последствиям.

Каждый уровень этого Пути даёт ритуалы для некоторой необходимой фазы призыва. Сначала чернокнижник должен научиться общаться с потусторонними тварями. Затем он учится призывать в мир младших духов. После этого, он обучается призывать демонов-служителей (уровень 3) и искусителей (уровни 4 и 5). Высшие уровни призыва предположительно вызывают лордов демонов, но подобные ритуалы раздобыть непросто. Связывание и изгнание подобных существ едва ли возможны, как и защита от них.

Связывание, изгнание и защита

Для каждого уровня есть ритуалы, позволяющие инферналисту связывать или освобождать демонов соответствующего ранга или защищать себя от них. Эти ритуалы сложнее получить, чем собственно ритуалы призыва: демоны не жаждут поделиться подобными секретами! Смертному, желающему призвать демона-служителя нужен не один ритуал третьего уровня, а четыре (призыва, связывания, изгнания и защиты), чтобы сделать всё правильно. Впрочем, большинство инферналистов не предпринимает все необходимые меры предосторожности…

- Ритуалы связывания позволяют чернокнижнику заставить демона служить себе. Ритуал может принять любую форму по выбору рассказчика и может заключаться в знании истинного имени существа, обещании души в оплату, списке с платой за службу демона, или любой другой вещи. Ритуалы связывания, как и все прочие, зависят от типа призываемого существа. Связывание требует броска Манипулирования + Пути (сложность назначается рассказчиком, как правило, 8).
- Ритуалы изгнания позволяют адепту чёрного искусства силой вернуть существо туда, откуда оно явилось. Вдобавок, некоторые из этих ритуалов не позволяют изгнанной твари вернуться на землю в течение некоторого времени. Изгнание требует броска Интеллекта + Пути (сложность устанавливается рассказчиком и обычно равняется 9).
- Защитные знаки — это особые символы, глифы и отметки, которые защищают от определённого типа существ. Существует множество защитных знаков от небольших символов, умещающихся на ладони, до огромных магических кругов. Защитные знаки требуют броска Сообразительности + Пути (сложность назначается рассказчиком, как правило 7).

Уровни Пути

- **Общение.** Начинающий колдун изучает способы общаться и умилостивлять потусторонних созданий (см. Вызов духа). Многочисленные ритуалы этого уровня позволяют входить в контакт с духовными сущностями, но не наделяют вла-

стью над ними. Для демонов это своего рода звонок к грядущему обеду.

•• **Призыв духа.** Ритуалы этого уровня позволяют колдунам призывать младших духов (гафлингов, слабых элементалей или младших служителей; см. главу 5), но не демонов. Ритуалы требуют не менее пяти успехов на длительном броске Обаяния + Пути по сложности 8. Другие ритуалы дают возможность связывать, изгонять или блокировать этих духов. На каждую группу духов нужен свой ритуал, т. е. ритуал духа животного, ритуал огненного элементаля, ритуал хестилка, и т. д.

••• **Младший призыв.** Теперь заклинатель может призывать, связывать, изгонять или блокировать демонов-служителей (глава 4) и более влиятельных духов-служителей. Как и со всеми уровнями этого Пути, для каждого типа существ и аспекта призыва необходимо найти или получить отдельные ритуалы. Большинство из них включают в себя кровавые жертвоприношения и требуют десять и более успехов по сложности 9.

•••• **Основной призыв.** Теперь чернокнижник может призвать слабых искусителей (таких как Вугарий), если осмелится на это. Подобные существа чрезвычайно могущественны и обладают личными именами: чтобы призыв состоялся, нужно использовать правильное имя. Некоторые демоны дарят эти ритуалы своим пешкам, чтобы они могли связаться с ними, но никогда не дают верных ритуалов связывания и изгнания. Другие дают ритуалы, чтобы связать своих врагов, таская каштаны из огня руками смертных глупцов.

••••• **Великий призыв.** С помощью этого уровня Пути можно общаться или ненадолго призывать сильнейших искусителей (таких как Ядракс). Чернокнижник, решившийся на такой призыв, должен быть по-настоящему уверен в себе…

Кустарная магия

Кустарной магии, которую практикуют смертные, недостаёт гибкости Истинной Магии, но есть у неё и сильные стороны. Кустарная магия не искажает реальность усилием воли, и поэтому не вызывает Парадокса. Чародейство ограничено и отнимает много времени при довольно скромном результате, но всё-таки оно задействует частичку спящего Аватара, присущего всем созданиям. Однако кустарные волшебники не умеют сжигать квинтэссенцию для снижения сложности. На это способна только Истинная Магия.

Чернокнижие — это разновидность кустарной магии, которая черпает энергию из частично пробуждённого злой волей Аватара (см. главу 4). Чернокнижники не тратят время и силы на изучение «уровней» этого ремесла. Всё, что им требуется — продать душу или наращивать долг перед адом.

Пути представляют собой области колдовского знания. Ритуалы можно приобретать для любого известного чернокнижнику Пути соответствующего уровня. Чернокнижник с Путём призыва второго уровня не способен изучить ритуал четвёртого уровня: пока что он не готов понять сути производимых действий.

Первичный договор даёт инферналисту три точки чернокнижия и три ритуала почти даром. В будущем, чтобы увеличить силу, ему придётся оказывать всё более крупные услуги. Более радикальный договор — например, продажа души здесь и сей-

час — даст пять точек и шесть ритуалов (и лишит того, чем можно поторговаться в дальнейшем).

Цена

Первичный договор	10 очков
Радикальный договор	15 очков и душа
Новый Путь	7 очков
Уровень Пути	Путь × 5
Новый ритуал	Путь × 4

Пример. Даймонда Плай связалась с Ядраксом и согласилась на его условия. Он даёт ей три точки и три ритуала в любом Пути. Она выбирает Путь призыва и Путь похоти и боли, вкладывая две точки в первый и одну — во второй. Ритуалы она распределяет аналогично: два для первого Пути и один — для второго. Отныне, чтобы получить новые уровни этих Путей и новые ритуалы, Даймонда должна будет заключать другие, менее выгодные сделки (и тратить очки опыта, если она, боже упаси, — персонаж игрока).

Демоны обожают оказывать одолжение своим пешкам. Начальный договор даёт познать вкус власти и опьянеть от него. Чем сильнее становится инферналист, тем крупнее одолжения и выше цена. Чародеи, познавшие сокровенные тайны чёрной магии, уже не в состоянии когда-либо расплатиться по счетам.

Для колдовства чернокнижники обычно бросают Интеллект + Путь. Большинство ритуалов требует времени, но некоторые проводятся почти на лету. На сильнейшие из них уходят часы и даже дни. Обычно требуется длительный бросок, и средняя сложность равна 6, но она может подняться до 9 и 10, если на кону стоит нечто серьёзное (призыв демона, например).

Путь похоти и боли

Этот Путь совратил множество душ. Удовольствие от его ритуалов доводит смертных до высочайшего экстаза, от которого они уже не могут отказаться, в то время как изучившим пытки колдунам могут позавидовать злейшие средневековые инквизиторы. Оба вида стимуляции целиком лежат в области духа. Они не оставляют следов, по которым можно было бы понять, что выпало человеку: удовольствия или мучения. Многие чернокнижники чередуют эти два чувства, особенно в собственных культах. Острые чувства могут вызвать в объектах ритуала сильнейшую зависимость, смешанную со страхом.

Путь дарит глубочайшее сексуальное удовольствие. Хотя плотское влечение не зло само по себе, но ритуалы Пути равносильны магическому изнасилованию. У жертвы нет выбора — она вынуждена отзываться. Садизм ритуалов боли очевиден.

Сильное удовольствие или боль от этого Пути может вытягивать Силу воли из человека, оглушая его или овладевая его чувствами. Пока длится ритуал, успехи инферналиста отнимаются от набора костей жертвы. При одном-трёх успехах, жертва всего-лишь возбуждена. После четырёх или пяти — ощущения вводят жертву в транс, и она теряет по очку Силы воли за каждый успех после третьего. Шесть или более успехов вызывают сенсорную перегрузку, и пока чернокнижник не прекратит, цель

теряет уровни здоровья. Потерянные уровни быстро излечиваются (по одному за ход), поэтому жестокий инферналист может остановиться, продолжить, снова остановиться и снова продолжить… тем самым вводя жертву в состояние бездумной покорности.

Для использования ритуалов нужно Социальное Свойство (обычно Манипулирование, но Обаяние или Внешность тоже подойдут) + значение Пути. Сложность равна Силе воли жертвы + 3. На спящего с Силой воли 2 воздействовать легко, в то время как непреклонным магом (Сила воли 8) почти невозможно управлять. Для этого Пути создано множество ритуалов — создавайте свои, основываясь на предложенных.

Значение Пути

- • Две кости
- •• Четыре кости
- ••• Шесть костей
- •••• Восемь костей
- ••••• Десять костей

Ритуалы похоти

- • **Экстаз.** Эта способность вызывает у другого человека яркое удовольствие просто при контакте кожа с кожей. Удовольствие может длиться сколь угодно долго, пока поддерживается телесный контакт.
- •• **Привлекательность.** С помощью этого простого ритуала инферналист незаметно возбуждает стоящую поблизости цель. Успехи чернокнижия добавляются к любым Социальным броскам (как правило, к Соблазнению или Хитрости), направленным против жертвы. Ритуал работает только в течение одной сцены и только против избранной цели. Например, если Даймонда хочет соблазнить мага-герметиста Саймона, она может выполнить этот ритуал. Набрав три успеха в броске против Силы воли Саймона + 3 (всего 7), Даймонда будет добавлять их в течение следующей сцены ко всем броскам Манипулирования + Хитрости против мага. Саймон попался.
- ••• **Волна удовольствия.** Чародей может вызывать удовольствие на расстоянии; для чего необходимо всего-лишь встретиться с жертвой взглядом. Установившийся контакт будет длиться, пока цель находится в зоне видимости и пока инферналист будет сосредоточен на ней. Вызываемый эффект такой же, как у Экстаза. Единовременно можно воздействовать только на одну жертву.
- •••• **Оцепенение.** Сила требует телесного контакта. Она очень похожа на Экстаз, но её эффект настолько ошеломителен, что лишь немногие могут выстоять. Несмотря на любой «ущерб», который получает жертва, она продолжает внимать ощущениям. Бомбардируемый удовольствиями человек неспособен двигаться, думать, делать что-нибудь, а только получать удовольствие, если не сделает броска Силы воли по сложности 8. Если цель сбрасывает очарование, удовольствие прекращается, но последствия не исчезают насовсем.
- ••••• **Всеобщая похоть.** Этот ритуал пробуждает в людях телесный экстаз. Пока все находятся в одном месте, инферналист «зажигает» пару людей за успех.

С помощью длительного броска можно вовлечь в разнузданное безумие целые толпы. Сложность ритуала зависит от объекта применения — для группы студентов хватит 4 или 5, а монашеская обитель может потребовать сложности 9 или 10, чтобы разжечься. Возбуждённая толпа целую сцену будет предаваться разгульной оргии, хотя отдельный персонаж может сопротивляться желанию снять штаны с помощью броска Силы воли.

Ритуалы боли

• **Мука.** С помощью этой силы чернокнижник может вызывать боль при соприкосновении кожи с кожей. Боль не прекращается, пока поддерживается контакт. Она настолько мучительна, что иногда используется для пыток. Чародей может выбрать характер боли и то, будет ли затронуто всё тело, или только часть.

•• **Голод.** Ритуал вызывает у жертвы лютый голод. Чары могут отправить вампира в безумие, заставить смертного пресмыкаться, а из оборотня сделать берсерка. Ничто не может насытить жертву, пока чародей не прекратит. Похожий ритуал третьего уровня позволяет инферналисту проделывать это, даже если жертва далеко.

••• **Агония.** Сила действует так же, как Мука, но эффект продолжается после прекращения контакта. Жертве необходимо восстанавливаться, как будто она получила пять уровней осложнённых повреждений, хотя никаких шрамов не остаётся. Эта колоссальная боль должна отражаться не только на снижении количества игральных костей, но и на отыгрыше персонажа. Мало что, кроме эмпатической Магии Разума, способно исцелить персонажа. Да, фантомные повреждения излечиваются с нормальной скоростью, но боль не притупить.

•••• **Адская резь.** Это хуже даже Агонии. Из-за Адской рези жертва терпит продолжительные страдания. При неудаче в броске Силы воли (сложность 7), жертва мучительно умирает (или уходит в торпор в случае нежити). При успехе она полностью парализована, неспособна действовать и каждым сантиметром своего тела испытывает невообразимую боль. Муки начинаются в результате прикосновения, но чернокнижнику не обязательно поддерживать контакт, достаточно сосредоточиться на причинении боли.

••••• **Всеобщие страдания.** Как и Всеобщая похоть, этот чудовищный ритуал вызывает Агонию у целого собрания людей, с теми же ограничениями и результатом, что и ритуал удовольствия. Страдания продолжаются, пока инферналист занят ритуалом. Эта излюбленная тактика жертвоприношений действует на наблюдателя так сильно, что любой, у кого осталась хоть капля человечности, должен сделать бросок Силы воли или повредиться рассудком.

Залоги дьявола

Не всё то золото, что блестит.
(Алан Лилльский, Parabolae)

Силы, даруемые демонами своим служителям, называются залогами. Они нередко даются даже без продажи души: некоторые адепты чёрного искусства призы-

вают и связывают демонов, обещая освободить их в обмен на залоги. Как бы то ни было, залоги имеют источник во зле и поэтому развращают своего владельца.

Демоны называют эти силы залогом не только потому, что закладывают в смертного частичку адской мощи, но и потому, что это служит залогом получения души человека после смерти. Залог придаёт Аватару получателя желаемую демоном форму. На спящих это почти не сказывается, но для магов может стать катастрофой.

У залога есть значение, приблизительно соответствующее его силе. Получение силы означает, что у человека с демоном есть некоторое формальное соглашение, как правило, тот или иной договор. Наиболее могущественные чернокнижники нередко заключают договор с несколькими демонами, чтобы получить залог от каждого. Предметом договора может служить как «простая» услуга, так и откровенная продажа души.

Объём договора	**Получаемые очки залога**
Незначительная услуга	1
Простая услуга	2—3
Значительная услуга	4—6
Значительная и опасная услуга	7—8
Продажа души	9—10

Даже если персонаж получает один-единственный залог, у него проявляется так называемое «ведьмино пятно». Через это место демон вливает свои мерзкие энергии, утверждая залог. Персонаж, у которого 5 или меньше очков залога, только отчасти пробуждён. Персонаж, у которого больше 5 очков, пробуждён полностью, но его Аватар охвачен адскими оковами. Персонаж навечно теряет возможность творить Истинную Магию, если не был магом до этого. Его место в реальности закреплено.

Парадокс не реагирует на залоги дьявола. Они надёжнее и безопаснее при использовании среди спящих, но ценой этому служит вечность. Защита от Парадокса не означает, что маги, технократы и охотники на ведьм не будут преследовать такого персонажа, вовсе нет. Большинство залогов не работают по церковным праздникам и многие отказывают в присутствии обладателей Истинной веры.

Примеры залогов

Телесная броня [Body Armor] (различается). Залог даёт инферналисту дополнительную кость на поглощение урона за очко залога. В него можно вложить до 5 очков. Однако чем лучше защита, тем заметнее она становится.

Молниеносность [Lightning Speed] (различается). За каждые 5 очков чернокнижник может предпринимать дополнительное действие в ход без разделения набора костей. Можно вложить до 15 очков.

Сверхсила [Super Strength] (различается). За каждые 3 очка залога чернокнижник получает дополнительную точку Силы вплоть до Силы 8.

Аппорт [Apport Object] (4 очка). Этот залог позволяет адепту зачаровать один предмет. Если чернокнижник захочет, чтобы предмет оказался у него в руке, ему всего лишь надо произнести волшебное слово, и предмет появится.

Глаза Бездны [Eyes of the Abyss] (4 очка). Посмотрев в глаза жертвы, черно-

книжник может вызвать у неё чувство опустошённости и лишить всех эмоций. Цель становится способной только на то, чтобы смотреть в глаза чернокнижника, если он сделает бросок Обаяния + Оккультизма (сложность равна Силе воли жертвы). Эффект длится один ход за каждый успех.

Бесёнок-фамильяр [Imp Familiar] (4 очка). Чернокнижник получает бесёнка в качестве фамильяра. Для его создания используйте Дополнение Фамильяр. Бесёнок предан колдуну, но ещё сильнее — своему адскому хозяину.

Звериная форма [Bestial Form] (5 очков). Инферналист может превращаться в животное какого-нибудь одного вида. Персонаж получает все природные способности данного животного. Необходим бросок Интеллекта + Оккультизма (сложность 7). Эффект продолжается в течение сцены.

Отметина ада [Sign of the Inferno] (5 очков). Чернокнижник становится невосприимчив к любым проявлениям огня или жара, за исключением адского пламени. Огненные атаки не наносят ему вреда, но одежда и имущество может сгореть или взорваться.

Рука осквернителя [Hand of the Defiler] (6 очков). Правая рука инферналиста при касании уничтожает растения, искривляет деревья, ржавит металл и заставляет плоть разлагаться. Эффект наносит один уровень осложнённого урона за успех (Ловкость + Драка) и длится один час. Целую неделю после использования залога рука чернокнижника страдает от сильнейшего артрита.

Проецирование эмоций [Emotion Projection] (6 очков). Потратив очко Силы воли и совершив бросок Сообразительности + Эмпатии (сложность равна Силе воли цели), колдун может вызвать у человека любую эмоцию. Эффект длится одну сцену за успех.

Регенерация [Regeneration] (9 очков). Чернокнижник может вылечить любые раны, обычные и осложнённые (кроме нанесённых Магией Начала, магами Небесного хора или обладателями Истинной веры), потратив очко Силы воли за восстанавливаемый уровень здоровья.

Истинная Магия и ритуалы

> *Основной принцип магии — это связь. Вселенная — это не собрание отдельных неизменных вещей, а непрерывно меняющаяся энергетическая структура. Воздействуя на что-то одно, воздействуешь так или иначе на всё сразу: всё переплетается друг с другом в ткани бытия.*
>
> *(Стархоук, «Спиральный танец»)*

Истинная Магия обходится без таких статичных форм, как у кустарной — скорее они ей противопоказаны — но под грузом коллективного неверия простого «ну, я считаю, что Магия работает так, и поэтому так и есть» часто оказывается недостаточно. Особенно это касается призыва и пересечения Барьера. В этом случае магам приходится преодолевать не только статичную реальность, но в большинстве случа-

ев также и волю других, более могущественных существ. А значит нужны ритуалы.

Ритуалы подобны любому другому Эффекту Магии: детали зависят от убеждений участников. Разница заключается в необходимом для проведения ритуала времени. Амбициозные задачи — призыв элементаля, промывка мозгов толпе, изменение хода луны по небу — требуют длительных бросков и зачастую с повышенной сложностью. Проведённые разными группами магов ритуалы будут выглядеть поразному. Главное тут — цель и количество успехов.

Грандиозность цели добавляет три и более к сложности Магии при минимуме 7; такой ритуал может стать ключевым элементом истории или целой хроники. Подобным образом нельзя добиться совершенно любого результата: у реальности всё-таки есть свои пределы. Частности зависят от намерений мага, требований момента и влияния на мир в целом.

Пример. Герр Флакс не может просто взять и перетащить своего приятеля Хааш'ика Разрушителя через Горизонт и Барьер как обычный (?) Эффект Духа 5 / Жизни 5 / Начал 2: было бы это так, Земля пала бы давным давно. Но неверие миллиардов разумных (и не столь разумных) существ, которые хотят жить, укрепляет границы меж мирами. Чтобы протащить Разрушителя на Землю, Флаксу придётся набрать кучу успехов (от 15 и более) по сложности 10. Чтобы упростить задачу, Флакс щедро сжигает квинтэссенцию (а именно 10 пунктов) и готовит дикую оргию, чтобы Хааш'ик чувствовал себя как дома (нефанди добавляет к набору значение Навыка Высокие ритуалы). Но ниже 7 сложность не опускается. И это хорошо: ритуал Флакса займёт какое-то время. Это даст кабалу игроков, которому стало известно о замыслах нефандуса, возможность нарушить их и спасти мир.

Необходимо отметить, что провал на длительном броске Магии рушит весь ритуал. И это чревато массивной отдачей Парадокса. Мелкие ритуалы — предсказание судьбы, исцеление верой и т. д. — могут сойти за уместные, но призывы и землетрясения всегда вульгарны. Только демоническая воля позволяет дьяволопоклоннику обойти Парадокс, но и цена за это высока.

Жертвоприношения

У магов нет единого мнения по поводу работоспособности ритуальных жертвоприношений. Говорят и об атмосферной квинтэссенции, и о флуктуациях Барьера, и о всплесках жизненной энергии, и о ублажении демонов (или богов), и о фрагментации Аватара, и о простом садизме. У всех этих мнений есть как сторонники, так и противники. И всё-таки некоторые типы Магии, особенно чернокнижие, не могут обойтись без кровавых жертвоприношений.

Философия Магии говорит о том, что кровавые жертвоприношения не нужны: любое волшебство совершается исключительно усилием воли. Некоторым магам кажется, что заклание жертвы необходимо для укрепления своей воли (или воли хозяев) или для получения дополнительного притока квинтэссенции за счёт угасающей жизни. Большинство видит в этом формальность, знак того, что колдун действительно готов расстаться с чем-то важным ради достижения результата. Тот, кто имеет дело с потусторонним, знает, что демоны и боги часто требуют того или иного под-

ношения.

С точки зрения правил игры, человеческие (и не человеческие) жертвоприношения никак не сказываются на волшебстве. В случае чернокнижия они могут быть неотъемлемой частью ритуального фокуса, но они не дают дополнительной квинтэссенции и не снижают сложность, если вместе с ними не используется Магия Начала (см. том третий из «Книги теней»). Кровавые жертвоприношения и Ritualis Infernal нередко идут рука об руку, но подобное ремесло ни в коем случае не является Истинной Магией. Тот, кто полностью пробудился, знает, что необходимая для изменения реальности сила находится внутри тебя самого.

Новые Знания

Не невежество порок, а нежелание учиться.
(Бенджамин Франклин, «Альманах простака Ричарда»)

Значение следующих Способностей в общении с потусторонним сложно переоценить. Но эти знания открыты не каждому: стартовые персонажи не могут приобретать их. Этим Знаниям учит только опыт и накопленная с годами мудрость.

Знание Двора

Эта Способность наделяет мага практическими знаниями правил поведения при умбральном Дворе, как писанных, так и неписанных. Без Знания Двора не построить долговременные отношения с придворными: практически неизбежно рано или поздно будет допущена серьёзная бестактность. Также оно может служить дополнением к Дипломатии, Высоким ритуалам, Хитрости, Экспрессии, Соблазнению и любой другой Способности, которая часто употребляется перед лицом придворных.

• Новичок: знаешь когда заткнуться, а когда сказать: «Да, Ваше Величество».

•• Практикант: можешь более-менее уверено предстать перед придворным.

••• Специалист: можешь обратиться ко Двору с петицией и, возможно, её удовлетворят.

•••• Знаток: имеешь некоторое влияние на Двор и его мнение по определённым вопросам.

••••• Эксперт: Двор наградил тебя рыцарским достоинством; имеешь право на обращение «сэр».

Характерно для: магов Ордена Гермеса, подхалимов.

Специализации: Западный Двор, Восточный Двор, Египетский Двор, формы обращения, аристократия, законы, Доминионы и т. д.

Имена духов

С помощью этой Способности маги могут назвать имена обитателей Умбры и мифических чудовищ. Это чрезвычайно полезно для призыва: многие существа просто не откликнутся, а другие могут оскорбиться, если не назвать их по имени. Истинные имена узнать можно далеко не всегда и в любом случае их хранят как зеницу ока. У тех, кто знает слишком много, может возникнуть больше проблем, чем у тех, кто не знает ничего.

Этим Знанием часто делятся за услуги с другими магами, наставниками, духами и сверхъестественными мудрецами. Хорошим источником такой информации могут стать оборотни-кошки бастет и теурги гару, если, конечно, удастся сойтись в цене.

• Невежда: знаешь, как обратиться к парочке гафлингов.

•• Практикант: знаешь нескольких мифических чудовищ по именам и довольно уверено к ним обращаешься.

••• Специалист: хранишь несколько довольно важных имён и можешь поторговать секретами. С неплохой вероятностью можешь обратиться и быть услышанным.

•••• Знаток: знаешь не только, как обращаться к большинству мифических чудовищ, многим обитателям Умбры и некоторым демонам и высшим духам, но и несколько истинных имён. Такая осведомлённость им может прийтись не по нутру.

••••• Мудрец: знаком с Хрониками Акаши и библиотеками Дуассета не понаслышке. Знаешь имена сотен духов и чудовищ и обращаешься к ним с позиции силы. С истинными именами посложнее, но в твоей коллекции есть десяток или около того. Завоевал определённую репутацию в Умбре, пускай её обитателей и возмущает твоя власть над ними.

Характерны для: библиотекарей, бастет, кораксов, мародёров, учёных, магов герметической традиции, бесшабашных похитителей данных.

Специализации: демоны, мифические чудовища Европы, дальневосточные мифические существа, умбральный Двор, элементали, служители, прецепторы, лорды (очень опасное знание!).

Знание духов

Содержимое этой книги по большей части остаётся тайной за семью печатями. Мало какой маг способен говорить про умбральные Дворы, механизмы Парадокса или имена искусителей и мифических чудовищ, опираясь на настоящее знание. Игроки (вместе с рассказчиком) и их персонажи могут только надеяться, что когда-нибудь раскроют тайны, описанные на этих страницах; по крайней мере, так должно быть.

Знание духов отражает эмпирические знания про Умбру и её обитателей. Но даже те маги, которые путешествовали по мирам и общались с обитателями Умбры, имеют самые путанные и противоречивые представления о них.

• Невежда: «Ух ты! Настоящий мир духов!»

•• Ученик: слышал несколько рассказов и даже мог встретить парочку духов.

••• Специалист: владеешь информацией о потусторонних мирах из первых рук и знаешь, как зовут некоторых их обитателей.

•••• Знаток: другие готовы убить за обладание твоими познаниями. Цени это.

••••• Мудрец: мир духов остаётся загадкой, но у тебя больше подсказок, чем у других.

Характерно для: герметистов, древних волшебников, оккультистов, анимистов, перевёртышей, шаманов, странников по Умбре.

Специализации: Высокая Умбра, Средняя Умбра, Земли теней (очень редко), метафизика, духи.

Рекомендуемая литература

Это список литературы далёк от того, чтобы ответить на все вопросы о демонах и чернокнижниках. Достойных чтения книг десятки, а то и сотни. Для тех, кто только начинает знакомиться с данной темой, эти работы всё-таки могут подтолкнуть к углублению знакомства. Как и с любым фольклором спящих, не стоит с лёгкостью принимать изложенную в них информацию на веру. Мы специально не советуем настоящих трудов по демонологии: использовать их в качестве дополнения к игре — довольно безответственное решение.

- **«Ад» Данте Алигьери**

Если вы не понимаете, что здесь делает эта книга, пора вновь садиться за школьную скамью.

- **«Дьявол и Дэниел Уэбстер» Стивена Винсента Бене**

Короткий юмористический рассказ про сделку с дьяволом. Вероятно больше подходит для описания сделок со служителями или искусителями, не говоря уже о красноречии адвоката.

- **«Править в аду» Стивена Браста**

Нестандартный пересказ бунта сатаны против Бога с точки зрения «падших ангелов». Может стать определённым откровением (истинным или ложным) о роли ангелов и демонов в той великой войне или проиллюстрировать махинации умбрального Двора.

- **«История дьявола и идея зла» Пола Каруса**

Дающий пищу для размышлений труд о развитии и вариациях представлений западной цивилизации о персонификации зла.

- **Настольная ролевая игра «Зов Ктулху» от Chaosium Games**

Непревзойдённый источник идей, атмосферы, сюжетных зацепок и чудовищ, основанных на знаменитой вселенной Говарда Лавкрафта (см. ниже)

- **Сборник «Демоны» под редакцией Джека Данна и Гарднера Дозуа**

Очень хороший выпуск из книжной серии издательства Ace Books. Для этого сборника были отобраны первоклассные рассказы о дьяволе и демонах, включая шедевр Харлана Эллисона «Грааль».

- **Комиксы «Джон Константин: Посланник ада», «Болотная тварь» (особенно при Аллане Муре), «Песочный человек», «Патруль судьбы» и «Доктор Оккульт» от издательства DC Comics**

Эти упомянутые ранее комиксы содержат роскошные зарисовки демонов, духов и астральных путешествий.

- **«Собрание колдунов, чародеев и алхимиков» Грийо де Живри**

Долгие годы эта книга считалась исчерпывающим справочником по легионам тьмы с приложением широкоизвестных гравюр основных демонов. Содержит, как считается, образцы магических печатей и описывает фольклорные представления спящих о демонах и средневековом колдовстве.

- **Maleficium и Pax Dei Кристофера Эрли и Сэма Чаппа**

Эти дополнения к «Искусству волшебства» предлагают массу информации о божественном и инфернальном, а также о служителях того и другого. Изначально игра выпускалась издательством White Wolf, но теперь она (и её книги) выходят под маркой Wizards of the Coast.

- **«Дьяволы, демоны и колдовство. Книга рисунков» Эрнста и Иоганны Ленер**

Захватывающая, живая и не лишённая юмора книга о демонах в изобразительном искусстве Запада.

- **«Письма Баламута» Клайва Льюиса**

До того, как написать «Хроники Нарнии», Льюис написал «Письма Баламута». В серии писем, которые составляют эту книгу, старый бес Баламут рассказывает своему молодому племяннику Гнусику о людях, искушении и грехе. Он раскрывает бесовскую роль в нелёгком деле совращения человека. Когда Льюис обратился к художественной литературе, он уже получил признание в качестве философа и богослова. Эту работу он посвятил Толкину.

- **«Чудовищные истории, от которых в жилах стынет кровь» Говарда Лавкрафта**

Справочник по противоестественным тварям. Есть много других сборников произведений Лавкрафта (и других книг о вселенной Мифов Ктулху), но этот предлагает его лучшие рассказы в удобной упаковке.

- **«Трагическая история доктора Фауста» Кристофера Марло**

Классический образец сделки с дьяволом. Обязателен к прочтению любителям варавв и рассказчикам, которые хотят подготовиться к сцене заключения договора.

- **«Потерянный рай» Джона Мильтона**

Ещё одна классическая работа, которая легла в основу «Править в аду» Браста. Свежий взгляд на падение Люцифера и последовавших за ним ангелов. Война в Небесах занимает первую половину книги, а остаток посвящён Творению, райскому саду и грехопадению с Люцифером в роли сатаны искусителя.

- **«Цвет волшебства» и «Безумная звезда» Терри Пратчетта**

Остроумная и эксцентричная космология, выдержанная в более развлекательном ключе, чем большинство книг из этого списка.

- **«Ведьмы и колдуны» от издательства Time-Life Books**

Первый выпуск книжной серии «Зачарованный мир» погружает читателя в мифологические и фольклорные представления спящих о природе магии начиная от Мерлина и кончая средневековыми процессами против ведьм. Лёгкое, ненавязчивое и не слишком эзотерическое чтение. Вторая глава посвящена таким «магам», как Роджер Бэкон и Майкл Скот, сделкам с дьяволом и контактам со сверхъестественным.

Книга Безумия

У Тьмы есть зубы

За Горизонтом силы тьмы сокрушают границы разумного, рвут ткань реальности, подготавливают наступление вечной ночи:

Нефанди — искусители
Мародёры — армия хаоса
Демоны — собиратели душ
Духи Парадокса — бич магов
Обитатели Умбры — живая загадка

Кто они? Какова их цель? Сможем ли мы им противостоять? И что, если нет?

...и она голодна!

«Книга безумия» — это бестиарий для «Восхождения», который посвящён тёмным сторонам Магии. В ней содержатся:

- **Подробное описание опаснейших врагов, с которыми имеют дело маги;**
- **Десятки волшебных существ с тёмной стороны;**
- **Советы рассказчику, космология и многое, многое другое.**

MAGE

GAMES FOR MATURE MINDS

ISBN 1-56
WW 4251
0 99379 01500

White Wolf Game Studio
4598 Stonegate Ind. Blvd.
Stone Mtn., GA 30083